昭和62年1月23日発行（隔週金曜日発行）第2巻 第1号 通巻15号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

No.1・2 1987
1月9日・23日合併号
特別定価360YEN



新作ゲーム情報

- 火の鳥
- ゴルフ
- ドラえもん
- 闘いの挽歌
- パルテナの鏡
- リンクの冒険
- ディープダンジョン
- ドラゴンクエストII
- プロ野球ファミリースタジアム
- アルカノイド

お正月2大付録①

1986年の隠れキャラ、裏コマンド総決算!

秘技100

お正月2大付録②

ドラゴンバスター 攻略ハンドブック

ファミコンやゲームカートリッジがびしばし当たるのだ!!

777人にお年玉大プレゼント!!


アイレム・パーティ
irem
12月15日・新発売!!
ましょう
魔鐘
TM
至高のR・RPG…今、頂点に立つ
溢れんばかりに詰め込まれた闘士の伝承
このゲームがスタートして5日が経過した。いまだにストーリーは終わらない。いかにPRGを得意とするわたしでも40個以上のアイテムを使いこなすのは難しい。13種類・70数種もの敵が現れるのだからたまったものではない。2,000を超えたエリアを持つこの世界へ早く君も来て欲しい。
ファミリー コンピュータ
05
デラックス説明書付
魔鐘
1メガROM・カートリッジ
IF-05
ましょう
希望小売価格
¥5,300

好評・発売中!!

おつむがいたい。

どうしたの?
パズルがうごいてる。



パズルがうごきはじめる。



DISK SOFT
THE MONITOR PUZZLE
きね子™
KINETIC CONNECTION

パテント出願中

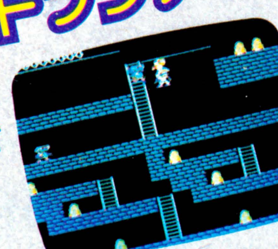
希望小売価格
¥3,300

ゲームセンターの大ヒットをDISK SOFTで

スーパーロードランナー™

'87年2月・発売予定!!

友達と力をあわせて
2人同時PLAYモードで
画面をクリア!





新しい戦いがはじまる。

DISK SOFTならではの
エディット・モードで
自分だけのロード・ランナーが
つくってのこせるゾ。

予価¥3,100

CG・オリジナルテレホンカード
2,000名様にプレゼント



▲この写真の中の1枚をプレゼント

「きね子」「魔鐘」「スーパーロードランナー」の愛用者カードをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプレゼント。●昭和62年2月末日〆切り。

"きね子"は、このカードとは違う新しい10枚の絵が入った「きね子II」として販売店頭のディスクライターで昭和62年2月15日より書換できます。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・ハーティ係

CONTENTS もくじ

ファミコン通信

別冊付録①

禁断の秘技ベストセレクション100

1986秘技総決算! 全36ページ秘技だらけ、絶対手放すな

別冊付録②

ドラゴンバスター攻略ハンドブック

竜退治者必読!! ゲームを100倍楽しくする究極ガイドブックだ

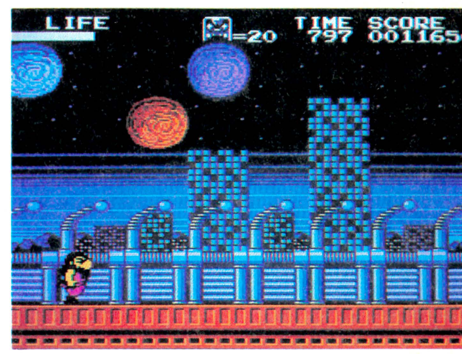


ドラゴンバスター

1月9日・23日合併号
No. 1・2

COVER デザイン 山田康幸
イラスト 松下 進









発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

明けまして
おめでとう!
特別企画
だぞ!

ファミ通お年玉



なんと777人に
ファミコンや
ゲームカセットが
当たる!!

BIG PRESENTS

大プレゼントなのだ

楽しいお正月!! なかでもいちばんの楽しみはお年玉だよね。編集部からも、キミたちに夢と希望のお年玉大プレゼントをしちゃおうってわけだ。内容は、ファミコンやディスクシステム、そしてゲームなど合わせて777人に当たる迫力モノだぞっ!! お年玉をいっぱいもらった人も、期待ハズレだったって人も、み～んな応募してね。

ハードウエア　合計47名



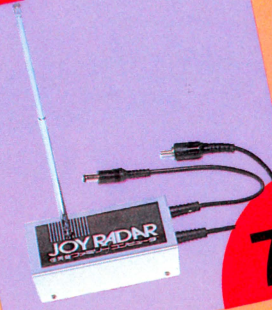
ここにずらっと並んだ、ゲーム用のハードウエアの数々。使いすぎちゃって、もうそろそろ買い換えたいキミも、実はまだなーんにも持ってなくて、いつも友だちのお世話になってるキミも、当たる確率は平等に与えられるのだ。

1 ファミリーコンピュータ



10名
任天堂

2 ジョイレーダー



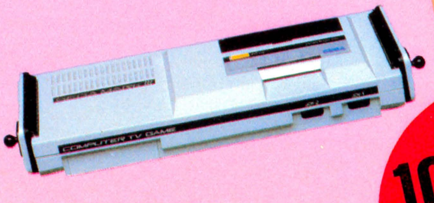
7名
ハル研究所

3 ディスクシステム



10名
任天堂

4 セガマークIII



10名
セガ

5 アスキースティックターボJr



10名
アスキー



アクションゲーム　合計180名

走ったり、ジャンプしたり、しゃがんだり、とにかく動きがはげしいのだ。ファミコンゲームの面白さの基本はここにある。テクニックを身につけるにも、もってこいなのだ。

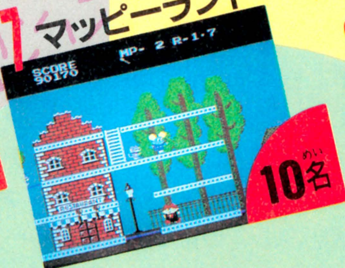
6 ディーヴァ



10名

東芝EMI

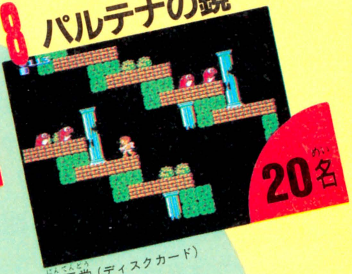
7 マッピーランド



10名

ナムコ

8 パルテナの鏡



20名

任天堂（ディスクカード）

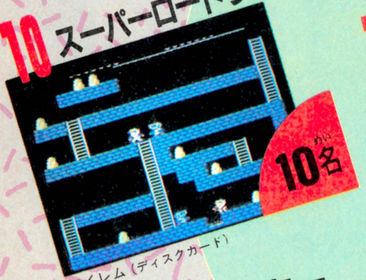
9 新人類



10名

リックスソフト

10 スーパーロードランナー



10名

アイレム（ディスクカード）

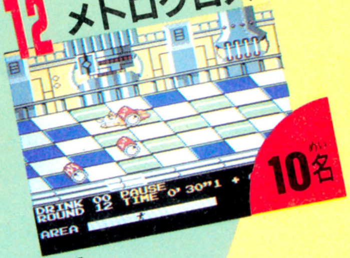
11 クレイジークライマー



10名

ニチブツ

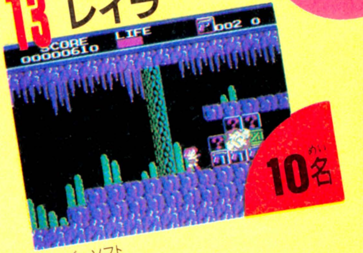
12 メトロクロス



10名

ナムコ

13 レイラ



10名

デービーソフト

14 ドラゴンバスター



20名

ナムコ

15 アテナ



20名

SNK（ディスクカード）

16 がんばれゴエモン からくり道中



10名

コナミ

17 メルヘンヴェール



10名

サン電子（ディスクカード）

18 ココナワールド



10名

ソフエル

19 アイギーナの予言



10名

ビック東海

20 消えたプリンセス



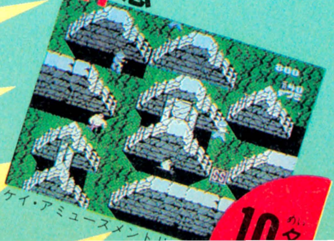
10名

イマジニア（ディスクカード）



戦闘ゲーム

21 怒



10名

ケイ・アミューズメントリース

22 闘いの挽歌



10名

カプコン

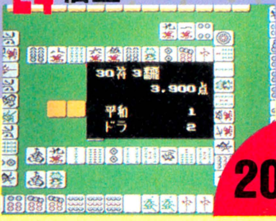
お年玉大プレゼント

BIG PRESENT

テーブルゲーム 合計40名

プロフェッショナル麻雀

24 悟空



20名

アスキー

25 ファミリー囲碁



20名

任天堂（ディスクカード）

麻雀も囲碁も、本来は、相手がいなければできないゲームだ。でも、突然、どうしてもやりたいっ!! て思いたった時に、相手をしてくれるのがコレ。容赦なく打ってくるけどね。

迷宮ゲーム 合計40名

マップが複雑、ステージ数が多い、集めなくちゃならないアイテムがいっぱい、そのうえテクニックも必要という、高度なジャンルだ。どちらかといえば、上級者向けなのだ。

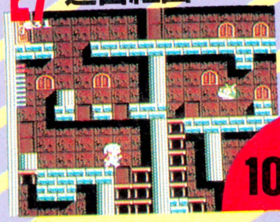
26 キャッスルエクセレント



10名

アスキー（ディスクカード）

27 迷宮組曲



10名

ハドソン

28 魔鐘



10名

アイレム

29 ナイトロアー



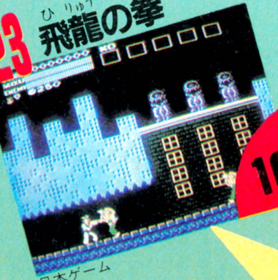
10名

ジャレコ（ディスクカード）

合計30名

映画でも、マンガでも、戦闘モノっていうのは、根強い人気があるのだ。そういうわけでファミコンでも孤独な戦士がたった1人で敵地へのりこむ姿に男のロマンを感じるぜっ!!

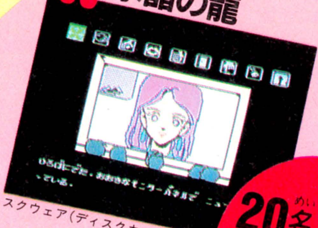
23 飛龍の拳



10名

日本ゲーム

30 水晶の龍



20名

スクウェア（ディスクカード）

31 デッドゾーン



10名

サン電子（ディスクカード）

32 ミシシッピー殺人事件



20名

ジャレコ

ミステリー小説とか冒険小説のゲーム版。日常的行動を基本にして、おおいなる謎にいどもうとするゲームなのだ。クリアーするには、冷静な判断が必要だぜ。

アドベンチャーゲーム 合計50名



キャラクターゲーム 合計150名

テレビやアニメでおなじみのあのキャラたちが、画面せましと暴れまくってくれるぞ。お気に入りのキャラだと、ついつい熱が入っちゃって、一緒に叫んだり、敵にやられて痛がったりしちゃうんだよね。これが。

33 たけしの挑戦状



タイトー 10名

34 ドラえもん



ハドソン 20名

35 キングコング2



コナミ 20名

36 ウルトラマン



バンダイ (ディスクカード) 20名

37 聖飢魔II



CBSソニー 20名

38 火の鳥



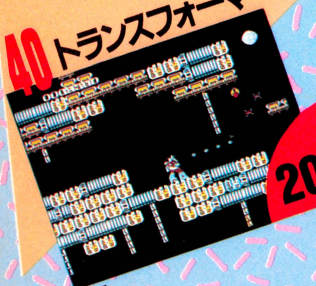
コナミ 20名

39 ドラゴンボール



バンダイ 20名

40 トランスフォーマー



タカラ 20名



スポーツゲーム 合計60名

スポーツは、体力不足でどうも苦手だなって思ってるキミでもじゅうぶん楽しめるのだ。体力よりも作戦のたて方とカンが重視される。いつのまにか、エキサイトしてコントローラーが汗にまみれるぜっ。

41 プロ野球ファミリースタジアム



ナムコ 20名

42 ゴルフ



任天堂 (ディスクカード) 20名

43 プロレス



任天堂 (ディスクカード) 20名



ロールプレイングゲーム 合計60名

44 ディープダンジョン



スクウェア (ディスクカード) 20名

45 ドラゴンクエストII



エニックス 20名

46 リンクの冒険



任天堂 (ディスクカード) 20名

ここのところ人気急上昇のRPG。主人公がキミのコマンドによって、敵を倒したり、アイテムを集めたりしながら経験を積んで、成長して目的を果たす。まさに人生の縮図といえるゲームだ。

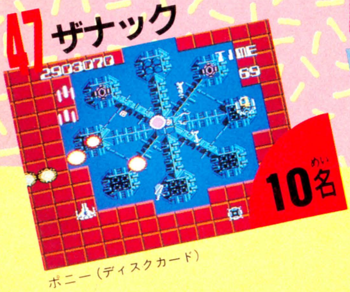
お年玉大プレゼント



シューティングゲーム 合計50名

これでもかこれでもかと迫ってくる敵機を撃って撃って撃ちまくる快感がやみつきになる。ストレスの発散にもいいみたいだ。敵の攻撃パターンを覚えて、効率的に動ければ、高得点はラクに取れるぞ。

47 ザナック



10名

ポニー（ディスクカード）

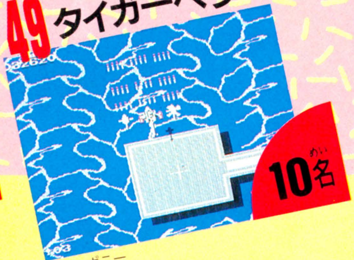
48 もえろツインビー



20名

コナミ（ディスクカード）

49 タイガーヘリ



10名

ポニー

50 コスモジェネシス



10名

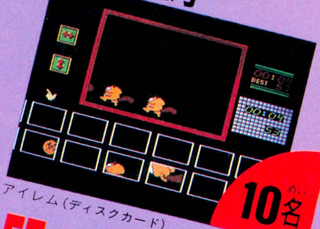
アスキー



その他のゲーム 合計70名

ブロックくずしやパズルゲームは、見た感じではそれほど派手さはないけれど、初心者でもプレイしやすい。動きは単純なんだけど、それでいて奥が深い。というわけで、キミもおとーさんも、おばあちゃんも楽しめちゃうおトクなゲームだ。

51 きね子



10名

アイレム（ディスクカード）

52 謎の壁 ブロックくずし



20名

コナミ（ディスクカード）

53 アルカノイド



10名

タイトー

54 アップルタウン物語



10名

スクウェア（ディスクカード）

55 ブリーダー



10名

ソフトプロ（ディスクカード）

56 シャーロックホームズ



10名

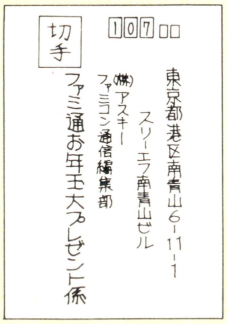
トーワチキ（ディスクカード）

応募方法はこれだ！

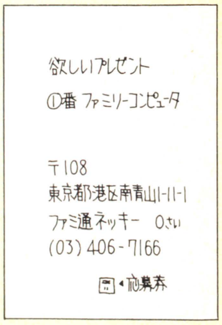
さあて、君のほしいプレゼントは決まったかな。なにしろ、56種類もあるから迷っちゃうんだよね。でも、応募できるのは、たった1種類だかんね。後悔のないように、しっかりと決めるんだぞっ!! でもって決まったら、右の応募券を切りとって、はがきの裏にはっつける。いっとくけど、応募券のない応募はがきは無効、つまり即ハズレということだからくれぐれもまちがいのないように。応募券を貼ったハガキに書くことは、欲しいプレゼントの番号と商品名、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号だ。右の、『はがきの書き方』を参考にして、読みやすい字で、ハッキリ書いて係まで送ろう！ お年玉プレゼントのしめ切りは1月23日。ただし、当日の消印があれば、それ以降に届いても大丈夫。うーんと悩んで、キミがどうしてもコレだっ!! というものが決まったら、応募はがきを書いてすぐポストへ！

●はがきのかき方●

おもて



うら



あて先 〒107 東京都港区南青山6—11—1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 ファミ通お年玉大プレゼント係



当選者発表は、2月6日発売の4号を待てっ!!

ファミ通 TOP 30



一時はぱったりと影をひそめていたアドベンチャーゲームに、最近また元気がでてきたのだ。ランキングのベスト5にも『ミシシッピー殺人事件』、『デッドゾーン』のふたつがエントリーされているし、その後にも『時空の旅人』、『水晶のドラゴン』といった新作が控えているぞ。うーむ、目が離せない!!

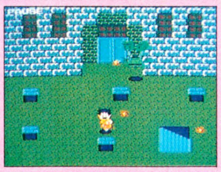
1 ドラゴンボール 神龍の謎

前々回ランク — 前回ランク —

バンダイ

5,300円(カートリッジ)

3,015



TVアニメで大人気の『ドラゴンボール』が今週の第1位だ。前号とじ込み付録では"その10"までを紹介したんだけど、じつはその後も原作にはない"宇宙編(悟空が宇宙で大暴れするぞ)"が続くんだって。ここから先はコンティニューも効かないとか。ウヘー、キビシー!!

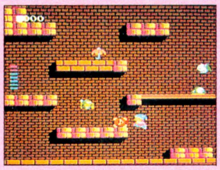
2 迷宮組曲

前々回ランク — 前回ランク 1

ハドソン

4,900円(カートリッジ)

2,439



大物ルーキー『ドラゴンボール』にはばまれて、惜しくも2位の『迷宮組曲』。とんがり帽子のミロンちゃんがかわいいと、もっぱらの評判なのだ。そういえば昔TVのCMで、ジュースを持った女の子が大活躍するのがあったけど……あれは関係ないから気をつけようね。

3 デッドゾーン

前々回ランク — 前回ランク —

サン電子

2,980円(ディスクカード)

2,358



データ圏外から一気に上昇してきた『デッドゾーン』。今回はとりあえず3位につけているものの、数少ないアドベンチャーという強みから、次号ではトップ獲りも夢じゃない!? ところで、どーでもいいけどあの「キャリーどぇーす」の音声合成はチェックもんだぜっ!!

4 もえろツインビー

前々回ランク — 前回ランク —

コナミ

3,100円(ディスクカード)

2,340



ボゥボゥッ、『もえろツインビー』もランク外から一挙に4位に突入してきたのだ。前作からのファンてのもけっこう多かったもんね。ファミコン史上初の3人プレイゲーム、縦横混合スクロールも斬新でいいぞ。一見の価値はあると思うよ。

5 ミシシッピー殺人事件

前々回ランク 6 前回ランク 4

ジャレコ

5,200円(カートリッジ)

785



前々回、前回と調子よく小刻みにスタタッと駆け登ってきたアドベンチャーゲーム『ミシシッピー』。その勢いも嵐の新作攻勢には通じなかったみたいだね。純粋なアドベンチャーって案外少ないから、『ポートピア』みたいに寿命の長〜いソフトになれるかも……ね。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
—	—	6	ガルフォース	HAL研究所	2,980円(ディスクカード)	アクション
5	9	7	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	5	8	スーパースターフォース	テクモ	5,300円(カートリッジ)	アクション
—	—	9	マッピーランド	ナムコ	3,900円(カートリッジ)	アクション
3	6	10	悪魔城(あくまじょう)ドラキュラ	コナミ	2,980円(ディスクカード)	アクション
14	10	11	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
—	—	12	西遊記(さいゆうき) スーパーモンキー大冒険(だいぼうけん)	バップ	4,900円(カートリッジ)	ロールプレイング・アクション
—	—	13	アイギーナの予言(よげん)	ビック東海	5,300円(カートリッジ)	アクション
9	8	14	がんばれゴエモン! からくり道中(どうちゅう)	コナミ	5,300円(カートリッジ)	アクション
—	7	15	ファミリートレーナー	バンダイ	8,500円(カートリッジ)	スポーツ
—	—	16	ザナック	ポニー	2,900円(ディスクカード)	アクション
1	3	17	プロレス	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
19	11	18	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	スポーツ
12	17	19	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	テーブルゲーム
—	—	20	長靴(ながぐつ)をはいた猫(ねこ)	東映動画	4,900円(カートリッジ)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
15	14	21	ゼルダの伝説(でんせつ)	任天堂	2,600円(D)
—	—	22	きね子	アイレム	3,300円(D)
4	16	23	うる星(せい)やつら ラムのウエディングベル	ジャレコ	4,900円(C)
—	2	24	銀河伝承(ぎんがでんしょう)	イマジニア	5,000円(D)
—	—	25	怒(いかり) IKARI	KAC	5,500円(C)

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
22	—	26	ゴルフ	任天堂	4,500円(C) 2,500円(D)
21	25	27	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)
17	18	28	メトロイド	任天堂	2,600円(D)
18	21	29	子猫物語(こねこものがたり)	ポニー	2,900円(D)
—	—	30	キャッスルエクセレント	アスキー	4,900円(C)

アクション　? アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

●12月26日付

ディスクライター TOP 10

今週もまた新しいソフトが、ディスクライターに仲間入りしたのだ。『子猫物語』に『オセロ』。えっ、知らなかったって!? そりゃいかん、急いで空きカードを持って販売店まで走ら……なくてもいーの。だって品切れはないもんねー。

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	プロレス	任天堂	531
2	2	バレーボール	任天堂	270
3	3	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	252
8	4	麻雀	任天堂	180
ー	5	子猫物語	ポニー	171
ー	6	オセロ	河田	153
4	7	ベースボール	任天堂	135
7	8	ゴルフ	任天堂	126
6	9	メトロイド	任天堂	117
9	10	ゼルダの伝説	任天堂	108

●協力店　伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館トイパーク（東京　銀座）、キディランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）

最新 ディスクライター通信

任天堂センターからI.Dコードをもらったら、もうキミはトーナメント選手だ。さっそくイベント専用ディスクカードを持ち帰って、トーナメントプレイを開始しよう。

コースになるのは、JAPAN CUPとUS CUPの２種類（それぞれ昭和62年の２月21日と、４月21日から発売開始予定）。トーナメント参加選手であるキミは、このふたつのコースをそれぞれ２周（18ホール×２ラウンド＝36ホール）まわり、各大会に参加したキミの成績（データ）をディスクカードに記録するのだ。

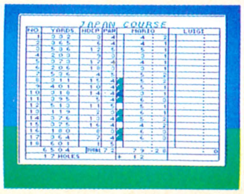
さぁ、あとはキミの成績がどれくらいのものであったかを任天堂に報告するだけだ。販売店に持っていったキミのディスクカードのデータは、ディスクファクスを通じて任天堂に送られ、やがて全国規模で集計されたトーナメントの成績順位がキミの元に届けられるぞ。トーナメント参加者○○万人の中からキミの腕がどれくらいのランキングのものであったかを数字にして教えてもらえるのだ。しかも成績優秀者には任天堂から表彰状と賞品がもらえるんだって。自分の部屋にいながらにして、こんな大規模なゲーム大会に参加できるなんて、ステキなイベントだと思わない!?



⬆JAPAN CUPのタイトル画面。ひきつづき２カ月後にUS CUPが登場するぞ。



⬅キミのトーナメント選手としてのデータ、"スコア・ナマエ"を登録するのだ。



➡18ホールの成績がひと目でわかる表。いつでもよびだすことができるんだって。



⬇おなじみのゲーム画面。球をとばしてスクロールさせれば、グリーンが見える。

ディスクライター 書き換え開始日予定表

12月19日現在

- ●リンクの冒険（任天堂）　1月27日
- ●ザナック（ポニー）　1月28日
- ●謎の壁 ブロックくずし（コナミ）　2月10日
- ●ブリーダー（ソフトプロ）　2月14日
- ●水晶のドラゴン（スクウェア）　2月14日
- ●きね子Ⅱ（アイレム）　2月15日
- ●ナイトロアー（ジャレコ）　2月18日
- ●ディープダンジョン（スクウェア）　2月20日
- ●悟空（アスキー）　2月20日
- ●エレクトリシャン（ケムコ）　2月20日

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『魔獣の森伝説』およびサン電子の『アディアンの杖』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

●12月26日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	価格	ジャンル
2	1	ガムシュー(GUMSHOE)	$24.95	
1	2	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
3	3	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
—	4	バルーンファイト(BALLOON FIGHT)	$24.95	
5	5	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
4	6	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
—	7	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	$24.95	
—	8	ホーガンズアレイ(HORGUN'S ALLAY)	$24.95	
10	9	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
9	10	テニス(TENNIS)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

アメリカでは、どうやら光線銃が大ハヤリのようだ。セガの"ジリオン"が大売れに売れてるし、今回のトップ10も、光線銃ソフトの『ガムシュー』が第1位だ。日本では、光線銃シリーズはあんまりパッとしなかったのにね。不思議だね。

1986 BEST HIT GAME



予告

1986年 ベストヒットゲーム大賞

1986年に発売されたゲームのなかから、**とくに優秀なもの**を選び出して表彰してしまおうというのが、この**ベストヒットゲーム大賞**だ。読者アンケートの人気投票で選ばれる**ベストヒットゲーム大賞**をはじめとして、**アクションゲーム賞**、**RPG賞**、**アドベンチャーゲーム賞**、**批評家賞**などなど。発表はいよいよ次号。いったい栄冠はだれの手に。**期待しててね!!**

いよいよ発表は
1月23日発売
第3号だ!

読者が選ぶ TOP 20

前回、この年末年始に売れるのは〝ドラ〟のついたソフトだと書いたけど……どうやら〝ドラ〟の流行は新作だけに限らないみたいだね。ここのところ５号連続で１、２位を独占しているのは、『ドラゴンクエスト』、『悪魔城ドラキュラ』のドラドラ・コンビ。この旧作ドラコンビに、新作ドラソフト群が入ってきたら、もう『ドラ○○』なんて略語は使えない。でもなー、『クエスト』や『バスター』ならまだいいけど、『ボール』に『えもん』だと何のことかわかんないね。

読者の御意見板

●ディスクの『ガルフォース』を買ったあと、『ガルフォース』に興味を持ち小説を読んで、ラストシーンに感動してしまった。ぼくって、純情だワ……。11月27日に『マッピーランド』を買った。ぼくは、ナムコファンであーる。おもしろいよ!!

愛知県　佐藤豊彦　14歳　会員番号460461

●この前『デッド・ゾーン』を買ったが、２日で解いてしまった。もっと長持ちしてほしかった……。

京都府　西村直樹　12歳　会員番号なし

●私は、『もえろツインビー』を２時間で解いた。なぁーんて、うそ!!　お兄ちゃんが、２時間で解いたんです。『ツインビー』のほうが、「すごくむずかしかった」と言っていました。こんど、『ツインビー３』がでるなら、うーんとむずかしくしてもらいたいです。

兵庫県　吉川真澄　12歳　会員番号なし

●いまは、パズルにもえている。『きね子』がカートリッジだったら、よかったのになぁ〜。

北海道　丸井厚　14歳　会員番号804483

●『ザナック』は、久々のシューティングゲーム期待の星みたいですね。このファミ通でも評価がいいし、他の雑誌でも評価がいい、シューティングゲームは昔は好きだったんだけど、近頃あきてきた。でも、この『ザナック』で、シューティング熱が戻ってきた。

京都府　奥村哲也　17歳　会員番号656596

●12月2日〜12月15日

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	エニックス	977
2	2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	658
16 ↑	3	スーパースターフォース	テクモ	620
3	4	プロレス	任天堂	506
4	5	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	480
11	6	迷宮組曲	ハドソン	430
10	7	戦場の狼	カプコン	223
6	8	メトロイド	任天堂	193
—	9	銀河伝承	イマジニア	188
12	10	ゼルダの伝説	任天堂	187
5	11	高橋名人の冒険島	ハドソン	184
—	12	怒 IKARI	KAC	176
8	13	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	175
7 ↑	14	テラクレスタ	ニチブツ	175
—	15	もえろツインビー	コナミ	150
13	16	グラディウス	コナミ	136
9	17	ワルキューレの冒険	ナムコ	120
—	18	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	88
—	19	アイギーナの予言	ビック東海	84
—	20	デッドゾーン	サン電子	79

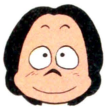
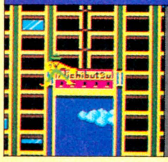
今までの累計

ランク 前回	今回	ソフト名	得点数	ランク 前回	今回	ソフト名	得点数
1 ↑	1	ドラゴンクエスト	9,905	11	11	メトロイド	2,485
2	2	グラディウス	5,848	12	12	魔界村	2,246
3	3	ゼルダの伝説	5,078	10	13	ツインビー	2,234
5	4	がんばれゴエモン! からくり道中	4,287	14	14	忍者はっとりくん	2,076
4	5	グーニーズ	4,243	16	15	スターソルジャー	1,715
6 ↑	6	スーパーゼビウス ガンプの謎	3,920	15	16	スーパーマリオブラザーズ2	1,701
7	7	スーパーマリオブラザーズ	3,454	17	17	高橋名人の冒険島	1,634
8	8	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,202	18	18	ディグダグII	1,439
9	9	ワルキューレの冒険	3,125	20 ↑	19	戦場の狼	1,356
13 ↑	10	悪魔城ドラキュラ	2,860	19	20	謎の村雨城	1,253

お買い物に便利

新作ゲーム クロスレビュー

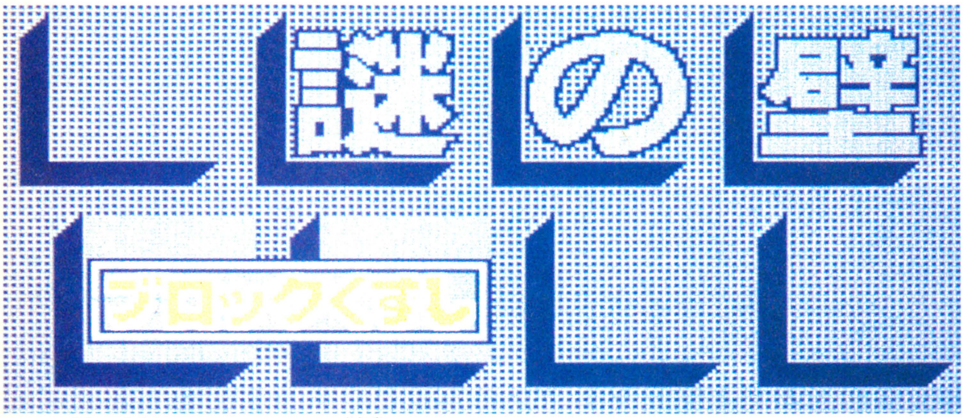
なんだか最近、毎日のように新しいゲームが発売されてるな。しっかり選んで買いたいものだね。うん。

評論家／作品	東府屋ファミ坊	水野店長	森下万里子	ガスコン金矢
	 大正海老の塩焼きには、すだちがよく似合う。ゆずより香りが日本的なんだね。	 私ももう大人だから、徹夜とかあんまりムリなことはしたくないものだなあ。	 11月終わり頃から英会話の勉強始めました。スラスラ話せるようになりたいな。	 『飛龍の拳』の発表会のゲーム大会で、ボクはブービー賞を取ってしまったよん。
闘いの挽歌  カプコン 5,500円 カートリッジ 発売中	**6** ゲーセン版のキャラクターに迫力があっただけに、ファミコン版キャラの小さいのが淋しい。基本的には『北斗の拳』や『スパルタンX』タイプの対決ゲーム。カプコン色が強いから『魔界村』が好きだった人なら……。	**7** なんつってもカプコンのゲームなもんだから、いつものよーに暗くてジメジメした世界が展開されている。でもね、ゲームはよくできてるよ。難しくて先へ進めなかった『魔界村』の5倍くらいは面白いんじゃないかな？	**8** すごくカプコンさんらしいゲームですね。ビデオゲームのものよりは簡単になってるし、こつを覚えれば敵も倒せるようになるし、遊びやすいと思います。VSモードもついてて、なかなかおもしろいんです、このゲーム。	**7** なんてったってキャラが大きいのがいいね。アーケード版からの移殖としても成功していると思う。敵キャラも個性的で途中でやられると、ついついくやしくて、再度、挑戦してやろうという気にさせるソフトだね。
クレイジークライマー  日本物産 5,300円 カートリッジ 発売中	**5** 古いゲームだけど、それなりに現代風にアレンジしていて楽しめる。ただ、コントローラーを2つも使うのは不親切。ジョイスティックが2本ないと遊べないってことだもんな。2本も持ってる人はいないと思うんだ。	**8** これ好き。私これ好き。だってむかし、よくこのゲームで遊んだんだもん。ボロいゲーセンだと、レバーがこわれててね。アタマきちゃうんだ。ファミコン版はとゆーと、原作にチュージツだからいいですね。好きです。	**7** 専用コントローラーつきのお買得(?)ソフト。両手で交互に操作するっていうのは新しいけどゲームの展開にもうちょっと刺激が欲しいな。同じような感じのビルが続いてるんですよね。それに私、高所恐怖症なのです。	**5** このゲームはずいぶん昔、ゲームセンターでやり込んだよ。コントローラーに貼り付ける小さなレバーがついているけど、やっぱり操作性はあまりいいとは言えないね。ボクはアスキースティックを2台並べて遊んだ。
火の鳥  コナミ 5,300円 カートリッジ 1月4日発売	**7** コナミ版『スーパーマリオ』。同名映画とのタイアップゲームだけど、内容は全然ちがっている。お家芸のパワーアップアイテム、隠れキャラは連発するし、マップも広い。コナミファンでなくてもそれなりに遊べるゲームだ。	**6** 『ソロモンの鍵』みたいなゲームかなと思ってたら、ぜーんぜんちがうでやんの。もうカンペキなアクションゲームなのね。つまりブロックを作りながらクリアーしていくアクション。そのアイデアだけで成り立っている。	**8** ヒョコヒョコと鬼瓦をつくる感じが好きだな。最初は8面にどうやって行くのかわからなくて苦労しちゃいました。ワープの扉やアイテムもいっぱいで、あきずに遊べます。敵も強すぎなくて、バランスの良いゲーム。	**6** なんかコナミらしくない作品だな。パッと見た第1印象で“やってみたい”という気が起こらないんだよね。やり込むと、だんだん面白さが解ってくるけど、取っつきやすさという点でずいぶん損をしていると思うなァ。
聖飢魔II  CBSソニー 4,900円 カートリッジ 発売中	**4** いま流行のキャラクターゲーム。内容的には『マッピー』(ナムコ)のアレンジ版。トランポリンがないだけ、手間ひまかかる『マッピー』という感じだ。BGMは登場キャラ・聖飢魔IIのオリジナル。うーん、そんなとこだね。	**5** 大胆な設定なのに、ゲームそのものが今までのゲームとあんまり変わらない。新しさが欲しかったよね。デーモン小暮のキャラクターは、とってもよく似てる。今度ゲーム作るときは、ぜひ私にひとことゆってください。	**7** 操作が簡単で遊びやすいですね。デーモンさんもそっくり。悪魔なのにライフが減っていくと死んじゃうのはなぜかな。でも、BGMも聖飢魔II作曲だし、信者たちにとっては、レコードよりうれしいゲームだと思います。	**5** ゲームとしては、2画面分の横スクロール迷路タイプで、よくあるパターンだ。だけど、集めるものが信者とか貢ぎ物とかの設定が変わっている。圧倒的普及率のファミコンで布教活動をするとは考えたものですな……。
パルテナの鏡  任天堂 2,600円 ディスクカード 発売中	**7** ゲーム進行は、基本的に『メトロイド』。でも、『ゼルダ』の要素も巧みに取り入れている。ゲーム進行上で、いくつか不満なところはあるけど、それなりに楽しめる作品ではある。一連の任天堂ものが好きな人なら……。	**6** ウーン、ちょっと残念だなあ。『アイスクライマー』とか『メトロイド』とか、いろんな要素が入ってるんだけど、いまいち新しさにかける。ゲーム内容もパッとしないし、下にスクロールしないってのは、絶対ヘンだよ。	**8** 見た感じホンワカしてるので、簡単かなあと思ってたら、そんなことないのですね。何度も足をふみはずして死んじゃいました。『メトロイド』を明かるくして笑えるようにした感じのゲームです。刺激的ではないけれど。	**6** ボクはどーしても1キャラ分のブロックの上を飛び移っていくよーなゲームはニガ手で、この『パルテナの鏡』にはメゲてしまった。プレーヤーに極度の緊張を強いといて、快感という見返りが少ないよーな気がするんだ。
今週はこれを買え!	「期待していたほどでは……」の声が強い『パルテナ』だけれど、上のラインアップのなかでは、やっぱり特出。強すぎる期待感さえ持たなければ、かなり遊べる。カートリッジは見送りかな。	『クレイジークライマー』きゃないね。専用コントローラーってのがセコいけど、私は好き。だってすっごく明かるいんですもの。明かるいゲームって、やっぱりいいですよ。ええいいです。	うーん、今週は万里子は見送りにしようかな。もうちょっとたつと万里子好みのRPGとかパズルものとかいっぱい出そうだし。私と好みが似てるなーと思う人は今週はパスした方が無難かな。	今週のラインナップの中から選ぶとすれば、『闘いの挽歌』だな。映画の『マッドマックス』や『ニューヨーク1997』を見ているよーな雰囲気で、完全に一つの世界を作りあげている点が買いだね。

SOFT WARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲーセン上野の幕の内ピカデリー



●あの頃の記憶がよみがえる……大人のためのゲーム

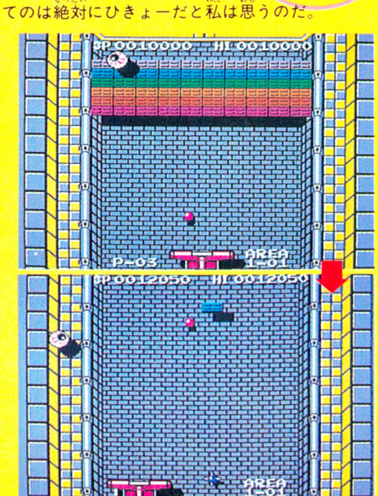
惑星セリムは１つの巨大コンピュータによって平和な環境を維持していた。しかし、あるときセリムを消滅させようとたくらむ侵略者の手によって、自爆システム(ブレイクアップシステム)を作動させられてしまったのだ!!
——たかがブロックくずし(失礼)に、これだけのストーリーをつけにゃならんとは、なんともやりにくい世の中になってしまったものですねえ。むかしのゲームは、ストーリーどころか、キャラの名前すらなかったからねえ……。

なつかしひいっ!!（財津一郎の口調で）

謎の 喜びも悲しみも幾歳月

［プレイヤー］

『謎の壁……』では、自分のことをプレイヤーと呼ぶ。素直でいいことだ。それに、昔の『ブロックくずし』みたいに、ブロックを消すごとに自分がやせ細っていかないところに好感がもてる。あの、やせ細るってのは絶対にひきょーだと私は思うのだ。



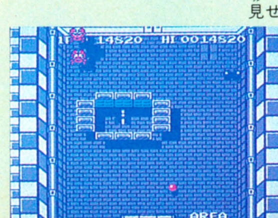
「ほ？　ブロックくずし？　なっつかしー」
その日、ファミ通編集部のファミコンすべてで、この『謎の壁 ブロックくずし』が走っていた。ガスコン金矢さんをはじめ、アルト鈴木、水野店長、ファミ坊、アルバイトゲーマーまでみーんながブロックをくずしていたのだ。
——あー、面白そーだなー、やりたいなー。
「金矢さん、秘技の撮影やらないんですか？」
「きょうは撮影の日じゃないよー」
「ファミ坊はファミ道楽作んないの？」
「アルトが遊んでるからできない」
ちぇっ、ちぇっ。いいもーん。セガで遊んじゃうもーんだ。……やっぱり『ブロックくずし』やりたいよー。そうだ!!
「みなさん、私、上野は、『ブロックくずし』のレビューをやりまーす」。はい、どいたどいた。
ファミ坊は〝レビュー〟という言葉に弱いのであった。
ふう、やっとできるぞおー。はいっ、スタートっとね。
なぜ、私はこんなに『ブロックくずし』がやりたかったのだろう。

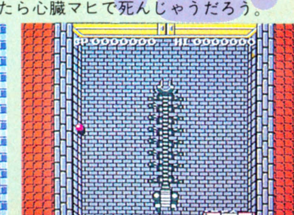
そう、あれは、まだ私が中学生だったときのことだった。当時、吹奏楽部に所属していた私は、吹奏楽コンクール全国大会に向け、夏休み返上で毎日学校に通い、練習にはげんでいた。そんなハードな生活の中で、唯一の楽しみが、昼休みの１時間。学校の前の文具店に置いてあった『ブロックくずし』で遊ぶことだったのだ。
もっとも、そのころの私はまだアオかったので、１面もまともに消せず、もっぱら友人達がプレイしているのを見ているほうが、圧倒的に多かったんだけどね……。でも、そういうひと

謎の 喜びも悲しみも幾歳月

［ずるい］

しかし、この『謎の壁……』も、ちょっとずるいのだ!!　まず、写真左を見てみよう。この面はミサイルがないと面クリできないのだ。これじゃ、ブロックこわしだ。右はメニーレッグス、10年前の人に見せたら心臓マヒで死んじゃうだろう。

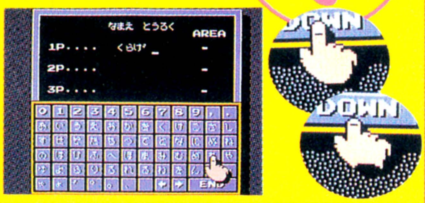




謎の 喜びも悲しみも幾歳月

[手]

手はいい。私は右ききだから、特に右手が好きだ。右手はなんでもやってくれる。この原稿だって右手が書いてくれているのだ。それにひきかえ、タイマンなのが左手だ。おまえ、少しは働けよな。バカ。



ときが楽しかった。

え？　コンクールの結果？　あーた、そりゃ金賞ですよ。あったり前でしょ！

いやあ、いかんいかん、ついノスタルジックになってしまったねえ。でも、おそらく、20歳以上の人は、みんな10年くらい前の出来事が思いだされるはずである。ファミ通読者の半分以上は知らないかもしれないが、『ブロックくずし』というのは、それくらい昔、巷で流行っていたゲームなのだ。

そして、『謎の壁……』は、そのリメイク版。新キングコングとか新ゴジラとか、そんなようなもんだ。ゴジラがモノクロからカラーになったように、『謎の壁……』も昔の『ブロックくずし』より、かなりバージョンアップされている。

まず、色がついてるっつーのがすごい。今でこそ総天然色ゲームは当たり前だが、昔はゲームセンターのゲームでさえモノクロだったのだ。中には上からカラーセロファンかぶせて赤や緑の色をつけたものもあったけど。

次に、音楽が入っている。これも、今では当然のことなんだが、昔はピッピッくらいなものだった。——そうそう、音楽で思い出した。私ね、この『謎の壁……』の音楽が好きなんですよ。特に、1-11や2-11などのエリアクリアーの曲。

〝タータラタラタラッタラタカタカダーダーダラッダッダッダダーデデデダーダーダダッダッダッダダ——″とゆーやつね。だって、この曲って、なんとかパネルクイズとかで、どっかの知らない地方アナが「さあ、次は山田さんチーム、チャンピオンクイズに挑戦です!!」と無意味に力いっぱい叫んだ後に流れる音楽っぽいんだもん。なんでも、意味がなくて明るいっていいよね。ブレイクアップシステムんとこで流れる変拍子のプログレっぽいのもなかなかいい味出してる。最後まで独力で終えたアルト鈴木氏にいわせると、エンディングのイントロから数えて10〜12小節あたりのフレーズが心にしみるそう。

ここらへんの曲は、みなさん自分で最後までいって聞きましょう!!

それにしても、最近のコナミさんのゲームはどれも曲がいいのでウレシイですね。気が利いてるよな。ファミコンしか持ってない人はわからないだろうけど、『夢大陸アドベンチャー』っていうMSXのゲームがあって、これのシンドラム風の音がいいんだ、また!!

かなり話が脱線したな。

で、元に戻るけど、『謎の壁……』は、もともとそーいう古いゲームがベースになっているにもかかわらず、ちっとも古くささを感じさせないんだな。

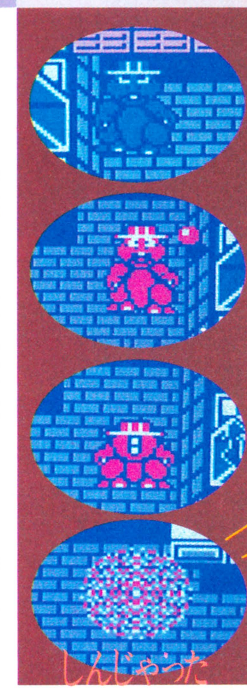
画面の感じはシルバーメタリョクぽい色で統一されてるし（そう考えると今、ゲームセンターに出てるタ○トーの『ア○カノ○ド』——これも基本的には『ブロックくずし』。ファミコン版もまもなく発売される——もシルバーメタリックっぽいね)、それにもまして、いろんなキャラを登場させたのが正解だったようだ。みんな、それなりにかわいいし。あったかみみたいなものがあるんだな。

しかし、『ブロックくずし』って、よくできたゲームだったんだね。1面クリアーする時間がわりと短いから、忙しいときの骨休めにもなるし、真剣にやろうと思った場合でも（面数さえ増やしておけば)、それに対応できる。最近のゲームはそーいうフレキシビリティがないものが多いって気がするんだけど、どう思います？

> 今号の一句
>
> タマラッコ
> 逆さにすると
> ガチャピンだ
>
> 安堂

コナゴンて ホントはいいヤツなんだと思う

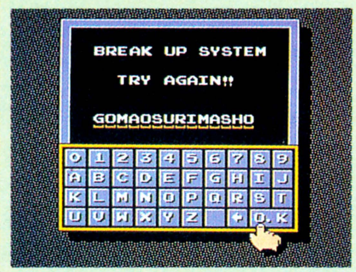
なあーんにも悪いことしてないのに、スーパーボールにいたぶられるコナゴン。ペコペコペコペコごめんなさいまでする。最後には赤くなって、パッと散ってしまう。〝いじめ問題″とかゆーのをかいま見てるよーな気もするんだけど、やっぱり、やっつけちゃうんだな。ごめんね。



謎の 喜びも悲しみも幾歳月

[かなしい]

エリア4-11のメニーレッグスは、バカのひとつ覚えのよーに伸縮しとるだけなので、すぐ倒せる。が、問題はこのブレイクアップシステムなのだ。いいかげんに文字を入れても下の写真のよーになってしまうのである。ちょっとカナシイ。



■評／ゲエセン上野（ワイドハイター）

■コナミ
■2,980円（ディスクカード）

『謎の壁 ブロックくずし』地方の ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	ガスコン金矢
明かるさ	☀	☁	☀	⛅
大衆性	☀	☀	☀	☀
印象	⛅	⛅	☀	☀
奥行き	☔	☁	☀	☁
総合	⛅	☀	☀	☀

※評価は ☀ ⛅ ☁ ☔ ☃ の5段階に分かれています

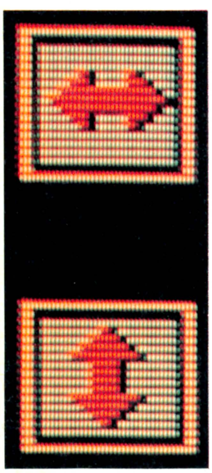
金盥きね夫のキネティックレビュー



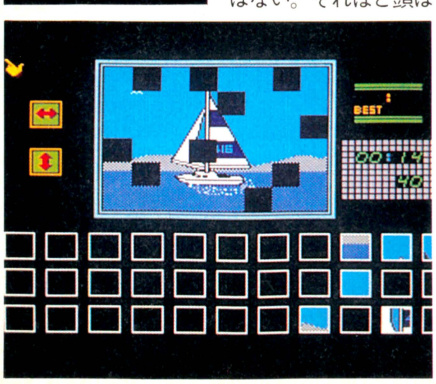
■きね子
●静けさと未来の期待と危ない快感のゲーム

絵が動くパズルに話題集中。いろんな人がいろんなことを言ってる。でも共通して言えることはただひとつ。なんだかわかんないけど、なんだかいいんだわ。不思議なフシギな雰囲気のあるソフトなのである。

冬の昼さがり。暖かい部屋のカーペットの上に寝ころがり、ゆっくりとコントローラーのボタンを押す。ＦＭラジオからは、女性ＤＪの世間話が流れ出て、ストーブのシューシューという音とまじって、部屋の片隅へねむたく消えていく。殺人的に忙しい日々の合い間に、ポッカリ開いた休日。あれもしたい、これもやりたいと思ったが、結局私は、何もせずに、ただこうして『きね子』とつき合っている。



　私はパズルマニアではない。それほど頭は上等にできてはいないのだ。ただ、『きね子』のような絵合わせパズルは、パズルとはいえ私の頭を混乱させることはほとんどない。むしろ、それは私に静かでやさしい孤独な時間と空間を与えてくれる、鎮静剤のようなものなのだ。



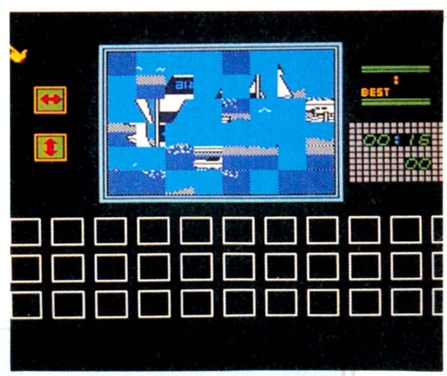
　ジグソーパズルを愛好する人にとって、それはいわゆるパズルのカテゴリーには含まれない、なにか別のものであるはずだ。決して数学者を熱くさせる論理のチャレンジではなく、完成の速さを競う競技の対象でもない。言うなれば、ジグソーパズルに代表される絵合わせパズルは、偉大なるヒマつぶしの道具なのだ。

『きね子』は、そんなゆっくりとした次元を、ファミコンにもたらしてくれた。ゆったりと走るヨット。ぽかーんと空中散歩をする飛行機。ひとつひとつのピースの向きを、上下を、裏表を変えてみる。その中を通過するヨットのマストを見て，また向きを変える。

　動かないジグソーパズルの絵よりも、むしろ動いている絵のほうが私をリラックスさせてくれるのは、不思議だ。昔の漫画雑誌などによく付録で付いてきた、パラパラ漫画の中の変に奥ゆきのあるような、不思議な小さな空間。それに似て、私の心をすうっとすい込んでしまいそうになる。そうして私の頭の中はカラッポになって、静かで暖かい孤独の世界に漂う……。

　急に散歩がしたくなる。鉛色の空の下、枯れてとがった川辺の茂みから、冬鳥の鋭い鳴き声。風に頬をはたかれながら登る坂道。丘の上の陽の当たる喫茶店のドアを押す。コーヒーの香りと白い湯気。何も考えないカラッポの時間。ふと自分が自分に戻ったようで、昔の自分に会ったようで……。

「あ、バーカバーカ。あにやってんらよー」
　昔の自分が私に語りかけた。
「なんでもないよ」
　私はやさしくほほえんだ。
「あんでもないのに、息するなよな。空気の無駄じゃんか。バカ」
「おいおい、バカはないだろ」
「だってバカじゃん。バカ。あっ！　なんだ、アレは。うおー、スゲー！」
　昔の自分は急に窓の外を指差した。私はとっさに窓の外を見る。
「バーカは見るぅ。やっぱりバカだ」
「ちーがーうーもん」
「そーだもん」
「ちーがーうね、ペッペッ」
「キタネーナー」
「ひとのツバ盗るなよな、ドロボー」
「あんだよー！」
「うー！」
　今日は外出しないほうがよさそうだ。散歩をあきらめて『きね子』に戻ると、庭から女房の呼ぶ声がした。
「あなたー、ゴハンよー」



「よし子、庭に穴を掘りながら呼んでいるのは、私のことか？」
「あら、そんな所にいたの。ゴハンよ」
「そんな所といったって、ここは土の中よりもずっと人間のいる確率の高いリビングルームですよ」
「だって、この前まで穴の中で、モグラごっこに熱中してたじゃないですか」
「今日はここで、ずっと『きね子』と遊んでいたんだよ」
「やだ。どこの女よ、それ」

「違うってば。『きね子』とはキネティックコネクションのことだよ。パズルさ」
「まあ、外人なのね。金髪とバスルームですって？　エッチ」
「そーゆー日本コメディーの歴史第１巻、狂言の部に出てきそうな古典的ギャグで切り返されると、私は困ってアイアムソーリー」
「おっと、あなたこそ橘家圓蔵のノリでくるとは恐れ入りました。ダルマをどーぞ」
「おまえ、本当に『きね子』を知らんのか？」
「知ってますとも。あのヨットがシャーとかなる、アレでしょ？　どうして今まで出なかったのかって、不思議に思うくらい単純な発想よね。動く絵の絵合わせパズルって。でも、こういうのをコロンブスの卵って言うのよね。ファミコンのみならず、コンピュータゲームにまたひとつ新しい方面ができたって感じるわ。こういう単純ながら根本的な革新をもたらすようなソフトは大歓迎ね。でも、頭の固いファミコンユーザーにとっては、ちょっととまどいかも知れないわ。だって、頭の固い子って、ファミコンゲームっていったら、マップがスクロールして敵キャラを倒すとお金やアイテムが手に入って、成長して、アンドー君が出て来て面クリしてって言うパターンにはまり込んでないと、わからなくなっちゃうみたいなところがあるでしょ。ないかしら、あるように思うわ。もっともそれは与える側の責任なのよ。ひとつのものがヒットすると、みーんなそのパターンに追随しちゃう悪いくせ。誰かがヒット商品を作ったら、よし、じゃあ負けずに似たようなものを作ろう！じゃ変よね。変なのよ。彼らにとって、『きね子』は変なソフトかも知れないわ。でもみんなこの現実にいや気がさしているようね。ファミコンがひとつのパターンにはまり込んで、マニア化されていくのについて行けない人も多いのよ。私は『きね子』に期待しちゃうわ。しちゃう証拠に今夜はシチューよ。あらまあ、あたしって天才ね。お笑い頭の体操に出られるかしら。ねえあなた。あら、どこ行っちゃったの？」
「ここだよ、穴の中だよ、よし子。私はね、頭の中をカラーッポにして、静かーな気分になりたいもんで、穴の中で『きね子』してたんだよ。ところで、もうお話はすんだのかい？」
「ええ」
「そうか。じゃあゴハンにしよう。おっ、いいにおいだ。今夜は牛丼だね」
「シチューですってば。シチューれいしちゃうわねえ」
「何か言ったか？」

ジリリリリリン、ジリリリリリン。
「あ、もしもし、先生ですか」
「モゴモゴ」
「すいません、お食事中に。いかがですか原稿の方は。一応締め切りが明日となっておりますんで、ひとつヨロシク。ところで、『きね子』いいでしょ。ものは単純なんですがね。それがいいんですよ。私がやってましょ。そしたら誰かやって来て聞くんですよ『ナニコレ』って。で私言ってやるんです、『パズル。ウゴクノ』。これだけ。これでもう、ぜーんぶ説明できちゃう。説明書、いらない。進んでますよね」
「フニャフニャ」
「あ、それで私、見てきましたよ、先生が見なさいって言ってたフランス映画の『天使』。監督の名前忘れたけど、あの実験映画。モノクロの粗い画面で、机の上のミルクの入った壺が落ちて砕ける。と思ったら時間が戻ってて、また落ちる。えんえんと時間がしゃっくりしたみたいにくり返す。音楽も単調なメロディーのくり返し。いっしょに行った女房のやつは、気が狂いそうだから出ましょ、なんて言い出しましてね、仕方ないから、出ちゃったんですよ。先生には失礼ですけど。でもね、あの映画、見てるときになんかこう、気持ちよーくなってくるんですね。脳がマヒするみたい。でね、『きね子』の最後の面。雪みたいのがパァ〜って舞うやつ。バックには、タイトルで流れるピレピレハレハレっていう、不思議な響きのミニマルミュージックがあってね。あれ、48分割でできる人、尊敬しますね。現存するパズルのなかでも、最も難しいもんじゃないかと思いますよ、私は。でね、あれ、『天使』に通じるところあるなーって感じたんです。あれ見てると、気持ちよーくなるんですよ。『あっ、これ危ない』って思っちゃいました。編集部で『きね子』好きなのって、やっぱりそこんとこがわかる文化的レベルの高い人ですね。私みたいに。そーじゃないのダメ。時間競っちゃって、『ドラクエ』3日で解いたゾ、エライだろって、あのノリ。あいつら、何でもいっしょなんですよ。好戦的なんですかね。あの気持ちよーくなる雰囲気は、静かーにしてないとわかりませんよね。でも、彼らなりに楽しんでるんだから、いいんですけど。ま、いろいろですよね、人生。そんなところで、『きね子』の原稿をまとめていただきたいんですが。えー、明日の午後イチで、ウチのアルバイトが取りに伺います。で、原稿料なんですけども、今回も４並びってことで、すいません、お願いします。えーっと、以上かな。じゃ、明日。どーもお食事中、すいませんでした。おやすみなさい」
ガチャン。
「ずいぶん長い電話でしたわね。ゴハン冷めちゃいましたわよ。どちらからなの？」
「ん？　ああ、知らない人だよ。間違い電話だったみたいだな。『きね子』は気持ちいーって」
「あらやだ、変質者よ、そのひと。気持ち悪いわあ」「いや、気持ちいーんだ、って言ってたんだよ」



■評／金盥きね夫（鹿の骨）

■アイレム
■3,300円（ディスクカード）

『きね子』地方の
ソフト天気予報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	金盥きね夫
明かるさ	🌧	⛅	☁	⛅
大衆性	🌧	⛅	☀	☀
印象	⛅	☀	⛅	☀
奥行き	☀	☀	☁	☀
総合	⛅	☀	⛅	☀

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の５段階に分かれています。

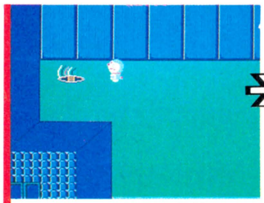
ドラえもん

●ハドソン　発売中　5,500円

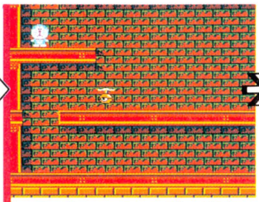
ハイ、お待たせ！　早くも人気のゲーム『ドラえもん』の徹底紹介、第3弾だぜ！　もうこれでもかってほどにすべてを見せるぞ。前号のマップと組み合わせるともう開拓編はすぐクリアー！『ドラえもん』のことならまかせて！

今、すべてを明かす"コーヤコーヤ星"マップっ！

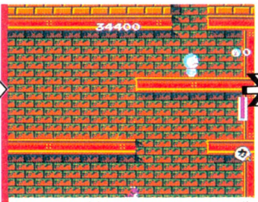
これさえ見ればラクラク終了！　そして次の魔境編へ！



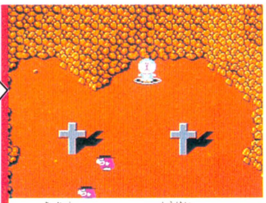
☗このマンホールが出口なのだ。パワーアップはすんでるかな？



☗中に入るとやたら長い迷宮だ。スモールライトを手に入れろ！

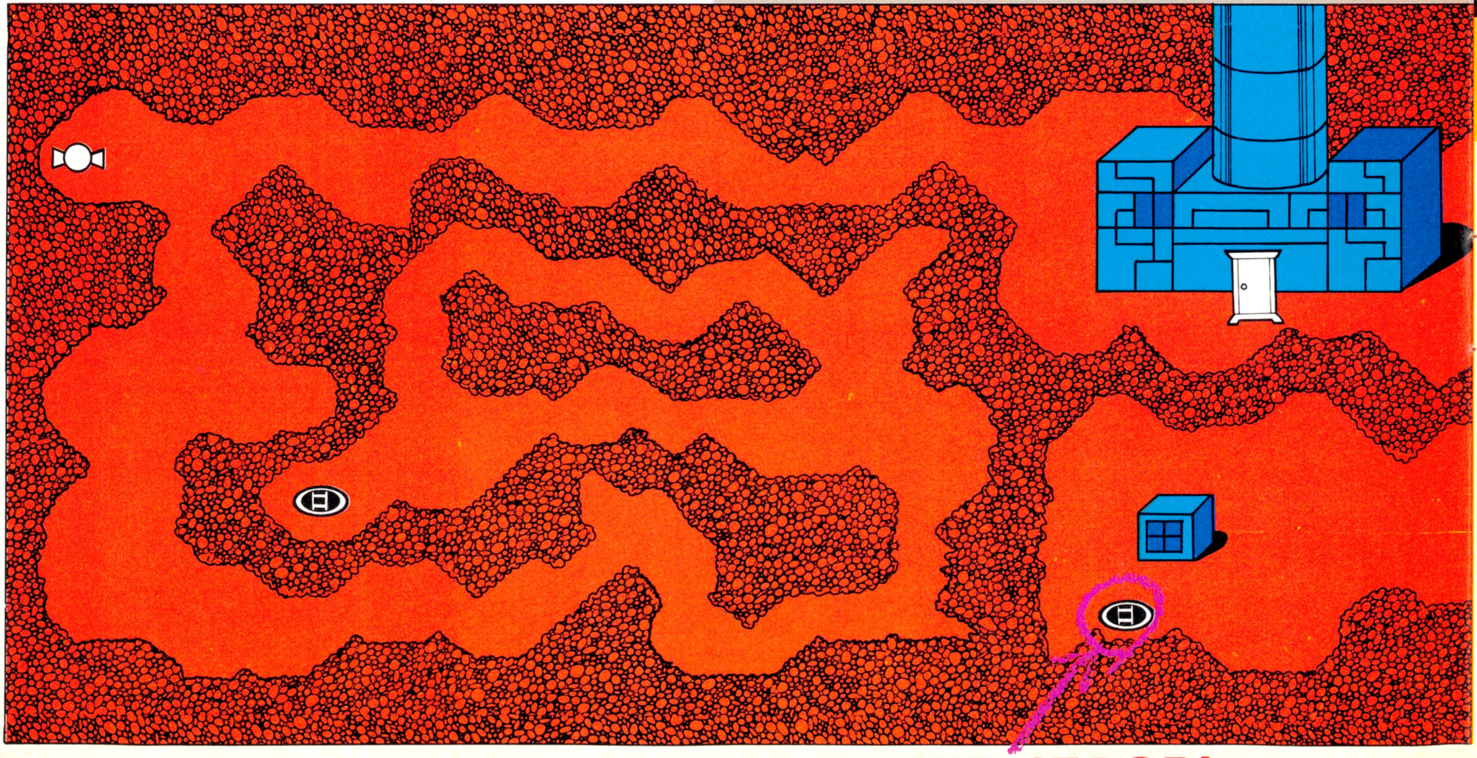


☗さて、上にのぼるとどんな景色が？　いよいよ決戦が近い！



☗地上へもどると風景はガラリと一変！　"コーヤコーヤ星"だ。

いよいよ開拓編もクライマックス。この2つの星"トカイトカイ星"と、"コーヤコーヤ星"をつなぐ迷宮に入るまえにもう一度チェック！　元気キャンディはとった？　武器はパワーアップしたかな？　よーく確認して、さあ、次のステージへ！



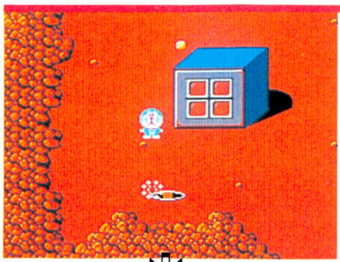
NEXT STAGE!

開拓編 ――― 天下無敵！

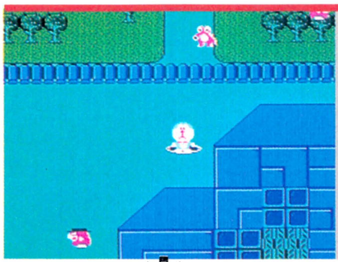
ふたつの星の地下迷宮を完全紹介しよう！

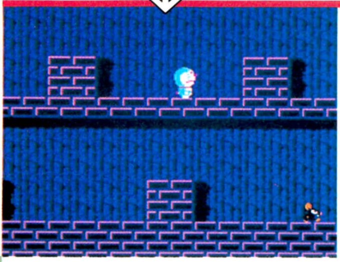
マンホール達の意外な関係！

"トカイトカイ星"で、1UPドラヤキが手に入る迷宮にはもう行ったかな？ 上と下で二重になってたよね。「上の階に行けないなぁー」とクヤシイ思いをした人もいるはず。なんとそこにはこんな秘密があったのだ！

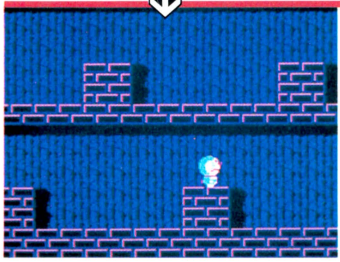


⬅ここが問題のマンホールだ。"コーヤコーヤ星"前半からブルロボのいる後半へとつなぐ。



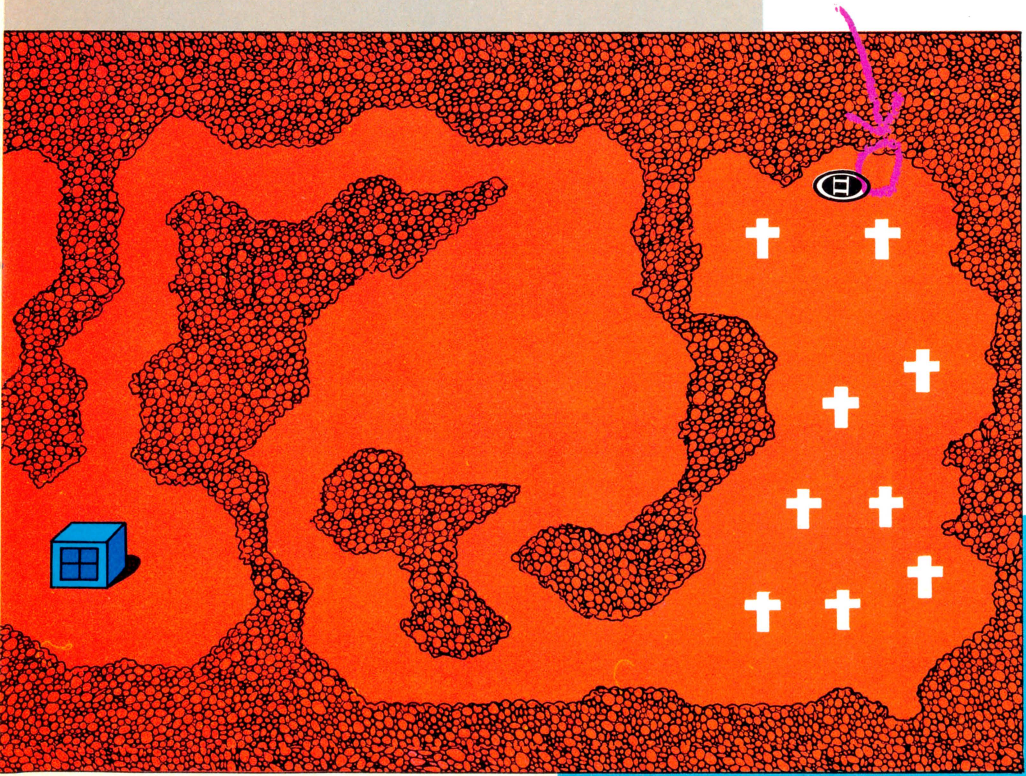


⬅右はじ上から入って、通路の上を歩いていく。下に見えている通路は見覚えがあるね。

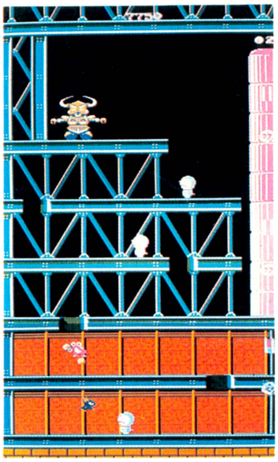


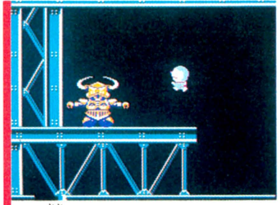
⬅ココ、ココですよ！ 右はじに1UPドラヤキあり。"トカイトカイ星"の迷宮と一緒。

START！

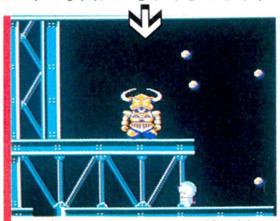


これがブルロボのいる部屋だ！

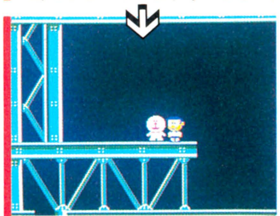




⬆大ボス、ブルロボ！ コイツがのび太クンをかくしてるぞ！



⬆鉄骨の下にいると、敵の弾は当たらないけど攻撃もできない。



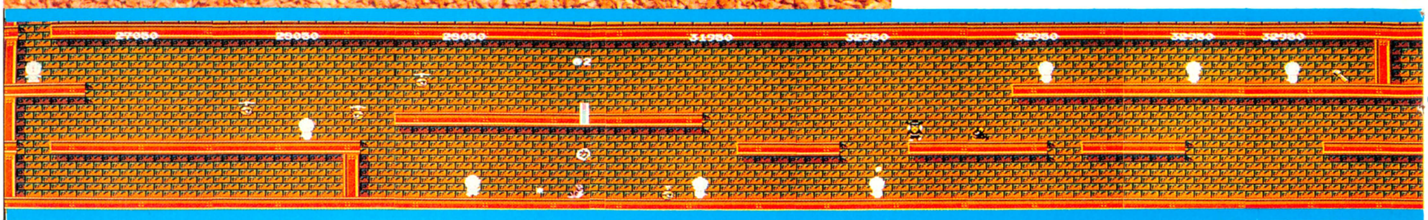
⬆タイミングが問題だ。ブルロボを倒せば開拓編は終了なのだ。

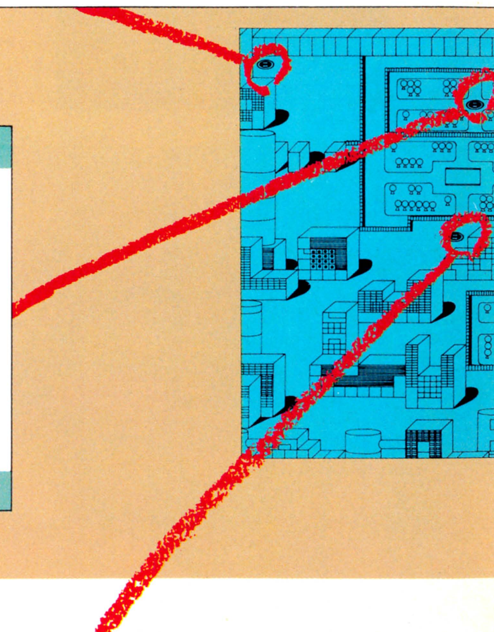
開拓編

全地下道をご案

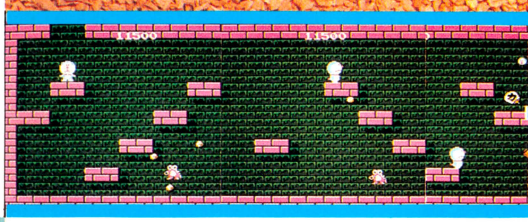
この道は"コーヤコーヤ星"への道だ！

手に入るもの……
スモールライト





武器は2段階までパワーアップできる！

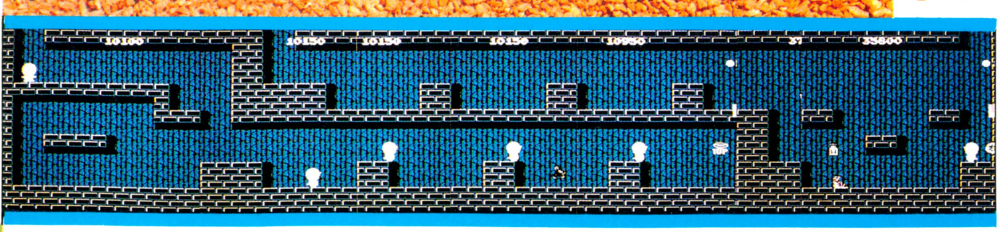


手に入るもの……
武器

武器は、右下のマンホールでまずパワーアップ。そしてこの迷宮で、空気砲から強力ウチワ・フージンにして、さらにパワーアップ。連射ドリンクも忘れずに。

オオッ！この迷宮はいつか来た迷宮！

手に入るもの……
1UPドラヤキと連射飲料



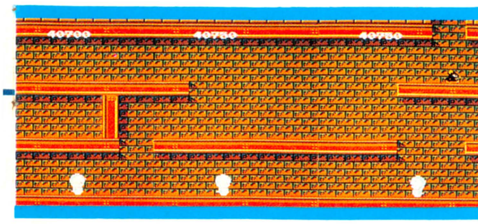
ここのマンホールからはこの迷宮へは左上から入る。すると上の階は通れない。上の階は"コーヤコーヤ星"で通るのだ。チョットおもしろいよね。

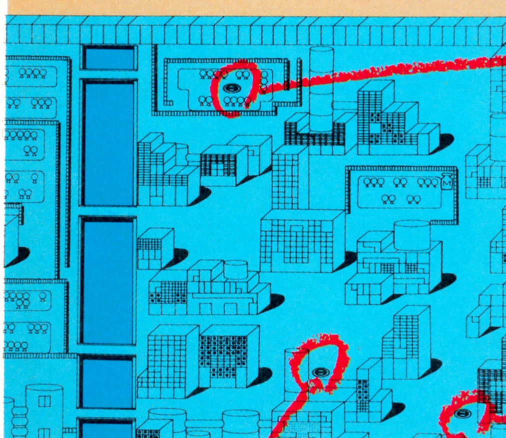
内させていただくのだっ！

すべてイタダキ、ドラちゃんをパワーアップ

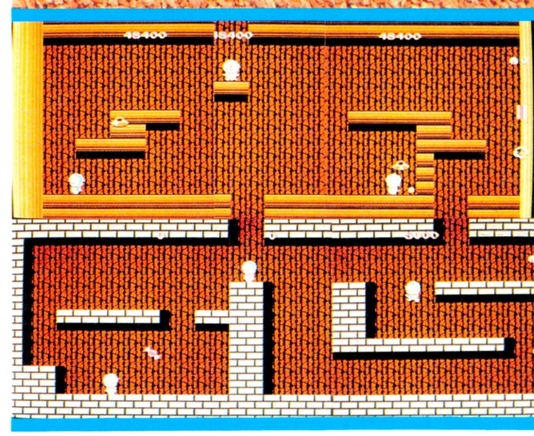
『開拓編』を完全征服！　前号の『トカイトカイ星』のマップとこのマップで、もう完ペキ。これでクリアーできなきゃウソ！　じっくり見て、頭に入れろ！

なんとココが"トカイトカイ星"の出口なのだ。右下から始まって左上で終わる。スモールライトは次の魔境編で効果を発揮する。絶対取ろうね！





なんと2階建てなのだ！

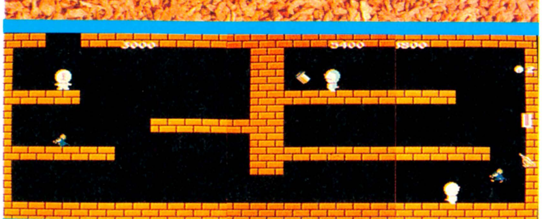


手に入るもの……

元気キャンディ

ここは二重の迷宮だ。上にはアイテムがぜんぜんないけど、下にはありがたい元気キャンディ。上のUFOはしつこいから気をつけて。

グーンと強い武器なのだ

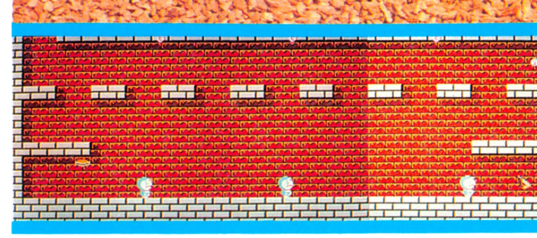


手に入るもの……

武器

スタート地点のマンホールで武器を手に入れたら、とりあえずここに来て、武器をパワーアップ。そして上の連射ドリンクを取ろうぜ。

ナニは無くとも武器だ！

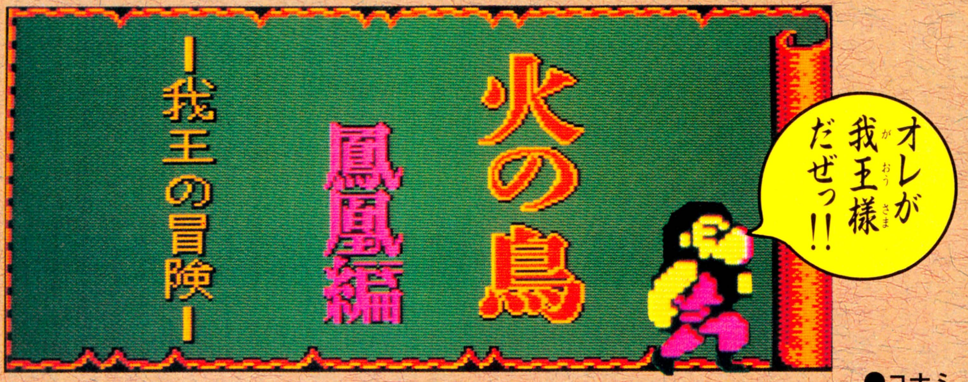


手に入るもの……

武器

スタートしたらすぐ目に入るよね。よっぽどのヘソまがりじゃなけりゃ、すぐに入って武器とドラヤキを見つけるハズだよね。

※ファミコン通信第14号『ドラえもん』の記事中、カートリッジの価格がまちがっていました。正しくは5,500円です。大変ご迷惑をおかけしました。



話題の『火の鳥』、ついに登場なのだ。もちろん主人公は我王。何者かに盗まれ、16の破片にくだかれてしまった火の鳥の彫刻を探し冒険の旅に出る。我王の行く手には敵がいっぱい待っているけど、お助けアイテムもあるっ!! 火の鳥がもとの形に戻るまで我王の旅は続くのだ！

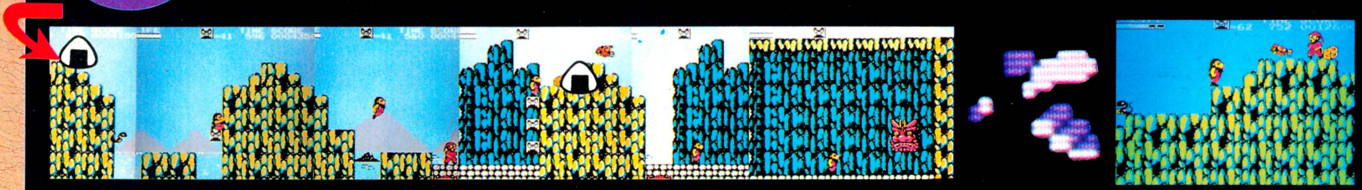
●コナミ 1月4日発売 5,300円

これが大和編前半ステージマップだっ！

海岸

我王の旅のスタートは海岸。ここではまずこの旅の基本ともいえる"鬼瓦れんが作り"をマスターすべし。✚ボタン下＋Bボタンで、タイミングよく鬼瓦を作っていこう。





この場合、ふくろうが通りすぎて役人が後ろを向いたら行く。

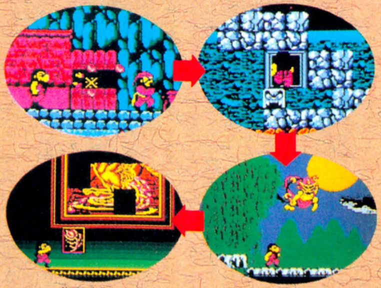


(このゲームの進め方はね…！)

『火の鳥』は全16ステージ。でもまともに1ステージずつ進んでっても、途中で始めのステージに戻されちゃうんだよ。つまりワープしなきゃ先へは行けないってこと。ワープして先のステージに行き、そこからまたワープして戻ってくる。マップ上の扉すべてに入ってみれば、その謎は解けるはず。進みながらパワーアップアイテムを上手に利用して敵を倒し、ポイントをかせごう。コンティニューがあるから安心してゆっくり遊べるぞっ。

我王人形は1UP。しっかり得してしまおう。

そしてワープ!! この扉はどこへ通じてる!?



そして火の鳥の彫刻をもとの姿にもどすのだ。

各ステージのボスを倒すと破片が取れるのだ。

丘

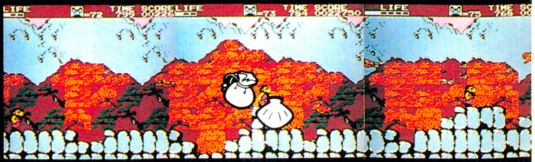
きつね狩りしたくなる程、きつねが出てくるこのステージ。ふくろうもホーホーとウルサイのだ。ここらで敵をいっぱい倒して鬼瓦のストックを99に上げておくべし。





岩

悪霊やピンクの服きた役人がウルサイ。敵にさわるとライフがへっちゃうから、画面に現れたらすぐ倒すこと。あと自分の作った鬼瓦に、ハマらないよう気をつけてね。



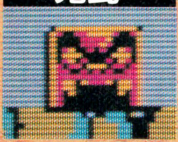


宝箱　おにぎり　財布　数珠　まが玉　鏡　貝

我王パワーアップの手引き

道の途中で落ちてる宝箱は撃つと開く。中には宝物が……!!
必要に応じて取っていこうね。点数かせぎにもなるのである。

鬼瓦



鬼瓦の持ち数が10コ増える。宝箱に入ってたり、敵を倒すと出たり。

貝



ライフの容量を増やしてくれる貝。これは取りたいアイテムだね。

数珠



これを取ると画面上の敵を全滅させることができる。強ーいのだ。

おにぎり



ライフが足りないときにパクッ。満腹になればライフも増えるぞ。

羽



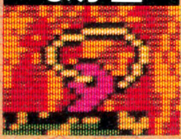
取るとチカチカして一定時間無敵。我王の服の色にご注目あれ。

財布



特別ボーナス500点。特にキケンじゃないときはセッセと取ろうね。

まが玉



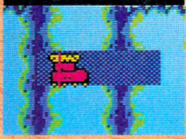
一定時間敵の動きを止められる。まぁ取らないよりは取った方が。

鏡



一定時間、我王が透明になる。岩の中でも柱の中でもスイスイ!!

ブーツ



氷の上でも走れる、すべり止め長ぐつ。先に行かなきゃないけどね。

宝箱



これがすべてのアイテムが入ってる宝箱。撃つと開くぞ!!

我王っ!! 火の鳥の破片を集めるのだ!!



宝箱は全部開けようっ

ボスのまわりに鬼瓦をつくってとじこめてからやっつけろ。



飛び越えちゃえばいいのさっ! 助走をつけてイッキにハッ。



鬼瓦を作って高い所に行ってしまえば役人は追ってこない。





ここはアッサリ破片が取れる。けど、油断しちゃダメだよ。

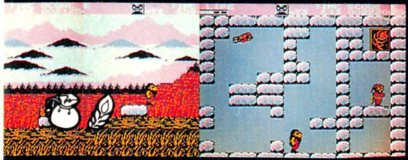


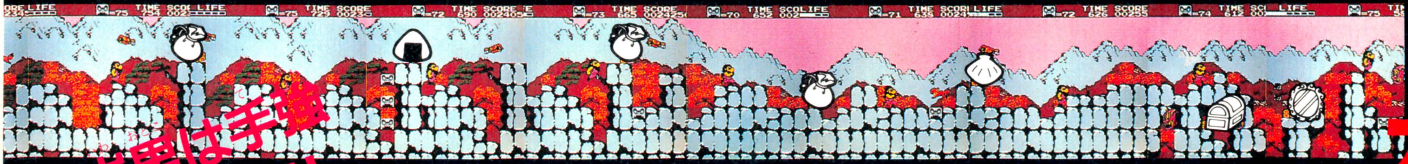
私は下だぜっ!! 盗族さんもここじゃあ追ってこれませーん。



鏡があったぞっ!! これを取って丘に入ればワープしやすい。





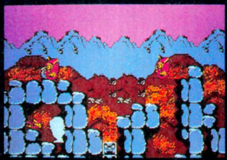


岩男は手強いのだっ!!

岩男は立ち上がったときを狙う。丸まりのうちはきかないぞ。



おや、コナミマン。ライフを満タンにしてくれるらしーぞ。



すわって鬼瓦を下につくりつづけてると穴があいたりする。





羽　鬼瓦　W ワープ扉　我王人形

次のページへつづいちゃうぞっ!!



とにかくオモシロイ 敵キャラたち

役人
数で勝負してくる役人たち。倒して100点。2～3人集まるとウルサイよ。





きつね
倒して100点。でも可愛いからなあ。倒しにくいね。

ふくろう
真上にいるとき撃つと鬼瓦を取りやすい。はばたく感じがとてもオシャレ。





かめ
敵は倒すと一定時間鬼瓦になるんだ。亀は100点。

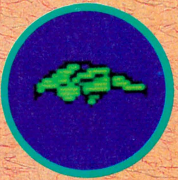
アナトサウルス
先に行くと出てくる。あまり強くはない。100点。





盗族
盗族。みかけはコワイけど強くないよ。100点。

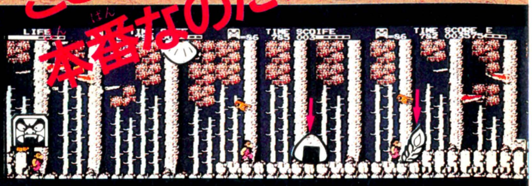
始祖鳥
始祖鳥。ジャンプするとき上にいるとジャマなのだ。倒して100点だぞ。



ここからが本番なのだっ!!

森

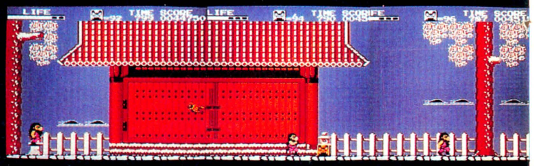
ここは林の上のほうに宝箱があったり、川ではコイがはねてたり、わりとイジワルな設定が多い。必要なアイテムだけマップを確認して取っていくことをススメます。





寺

この面は仏像が動いて扉が出たり空からバシバシ宝箱が降ってきたり、なかなか楽しめる。タイミングさえあれば宝箱は全部取れるのだ。がんばって取ろうぜっ!!





ガケ

ピンクの丸木橋はくずれる。ジャンプしながら渡っていこう。それでなくても谷間だらけなので、走り出したら止まらない我王のコントロールには十分気をつけて。





洞窟

ここもコイがはねる。たかがコイでもさわればライフが減っていく。撃つとくずれる石なんかもあるから、怪しいと思ったら撃ちまくっていこう。きっと何か出てくるよ。

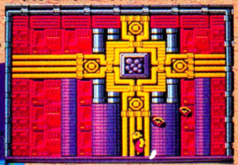




ちょっぴり見せてあげる この先!!

ワープ扉に入ればそこは別世界。永の国から火の国へ、都市から原始時代へと移るのだ。

➡これはなんだろう!? まさかコナミさんの…





⬅オーロラが美しい。だけどライフもない！

➡ア、アングル!? 見とれてるとアブナイよ。



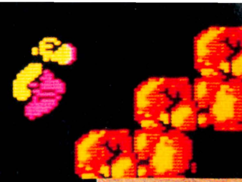


⬅クレーター面。進みにくいんだよなこれが。

死にたくないっ!!



この先は次号につづくのであった……。





このぐらいの位置から連打、連打。動きをよく見てれば楽勝。

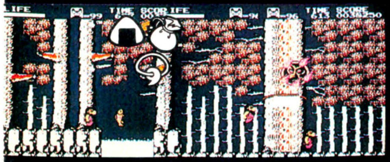


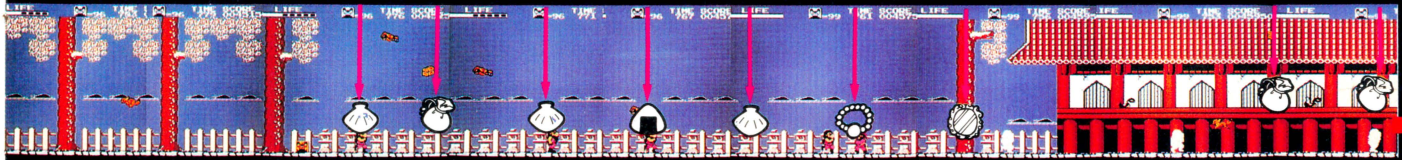
飛ぶのはいいけど、先の状況をよく見てコイには注意しよう。

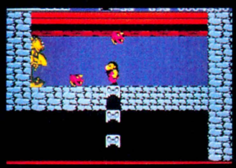


こうすれば上の方でも取れるね。ジャンプして鬼瓦をつくる。









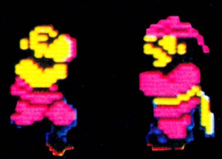
下から撃って穴をあけ、ボスの口の前を鬼瓦でふさげばOK。

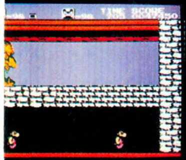


動く仏像。といっても攻撃はしてこない。扉を隠してるのだ。



このタイミング!! 宝箱がせっかく落ちてくるんだからねっ。









こいつも高いところから撃ちまくればヨシ。かなり強いけど。



役人は数は多いけどそんな強敵ではない。軽くかわしてしまお。



くずれる気配がしたら飛ぶっ。とにかく飛んで鬼瓦をつくる。





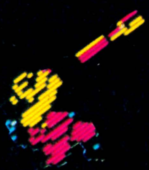




7面のあとの8面。でも簡単には来れないよ。ワープを使え。



弾の行く手を鬼瓦でさえぎって、ヒタイをねらい撃ちしよう。



羽を取ろう。取ったらつっぱしる。これはなかなかいい気分。





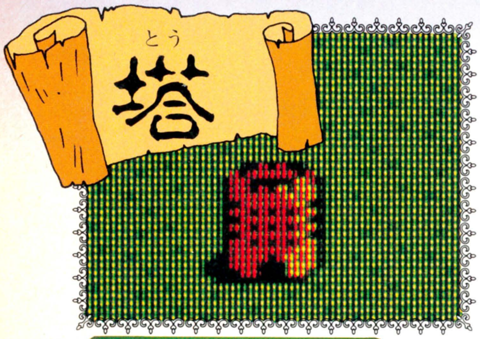
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

●エニックス　1月26日発売　5,500円

ロトの勇者とローラ姫の3人の子供の物語。長男はローレシア、次男はサマルトリア、末娘はムーンブルクをおさめていたが、サマルトリアとムーンブルクが邪教のため滅びつつあるという。2つの国の運命は……。

全体マップ

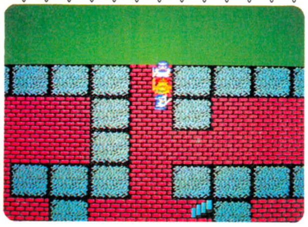




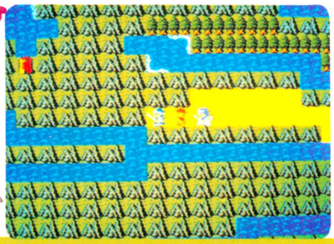
これはローレシアの西にある塔。以前のドラクエには出てこなかったもの。階段が続いて迷路のようになっている。宝箱や秘密の部屋なんかも隠されてるぞ。



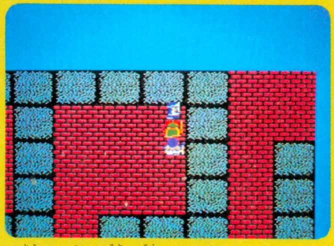
ドラクエIIには塔が出てくるぞっ!!



⬆塔の１階。外がグリーンの草地になってるね。くまなく探索するといいぞ!!



⬆塔の中には敵もいっぱい。敵か味方かわからない変なおじさんもいる。話してみよう。



⬆塔の２階。外は空だからきれいなライトブルー。宝箱がどこにあるのかは秘密っ！

前のドラクエとは ここが違うのだっ！

主人公が3人になった

まず第一に違うのは主人公が3人いるってこと。もちろん最初は１人なんだけど、旅しながらあとの2人を助けていくのだ。3人にはそれぞれ個性があって、たとえば最初の１人は魔法はまったく使えない。そのかわり3人目の女の子は強力な魔法を使えるのだ。3人の力のバランスを頭に入れて戦っていかなきゃねっ。

コマンドも違うぞ

敵の種類はかなり多くなってるけど、敵が出てきたときつかえるコマンドは4つだけ。頭を使ってうまく戦わないとすぐやられてしまうよ。あと1つ、装備コマンドというのが増えた。武器を取ると持ち物の中に表示されるから、それを使いたいときは、選択して「そうび」する。3人で武器や道具を「わたす」こともできるよ。

森に山に洞くつに!!　敵がいっぱ



➡ブタみたい。強そう。でも何だか笑える顔だね。

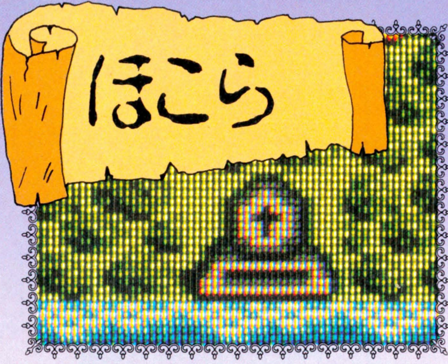


⬅羽があるから飛ぶのかな。飛ぶのっていやだな。



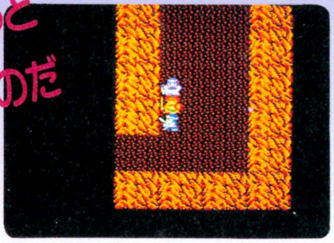
⬅グオッ。見るからに怖い。レベルアップしなきゃ。

本格派RPG『ドラクエII』ついに登場！



ほこらにはおじいさんがいて旅の扉を教えてくれる。旅の扉はワープの入り口。川を渡れたり違う場所に行けたり。その他にもいろんなほこらがあるらしいぞ。

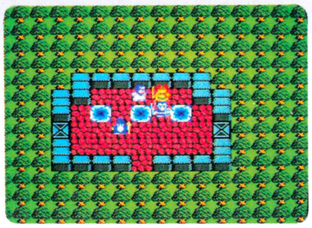
形がちょっと変わったのだ



↑通路は先が見えないから、なかなか全体の形がつかめない。でも3人だと心細くない。



↑階段があるぞ。これを上ると島のこっち側に出るのかな？ それともどこか別の所？



↑旅の扉。ナルニアの泉みたいなもんだね。ワープできる。

はこうなっているっ!!





今度の洞くつは初めから明りがついている。でも本人のいる所しかてらしてくれないので、壁の向こうや通路の外側は、まっくらで見えないぞ。



↑洞くつの中には宝箱。中身は武器かな、ゴールドかな。得になるアイテムだといいな。



↑宝箱は「しらべる」コマンドで開ける。中身が強い武器ならすぐ「そうび」すべし、だな。





↑洞くつの中には、じつは味方もいるのだ。誰なのか、どこにいるのかはまだヒミツ!!

い出てくるのだっ!!

ムーンブルクが邪教の教祖・大神官ハーゴンに攻撃されているっ!! 早く助けに行きたいけど、ハーゴン一派の強い敵たちがその行く手をじゃましてくるのだっ。



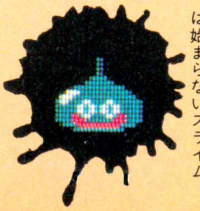
↑がいこつのたぐい。ポーズが決まってるじゃん。



↑森林の中にいるのかな。林は味方だと思ったのに。



↑マジシャン一派だなこれは。カマを持ってる?

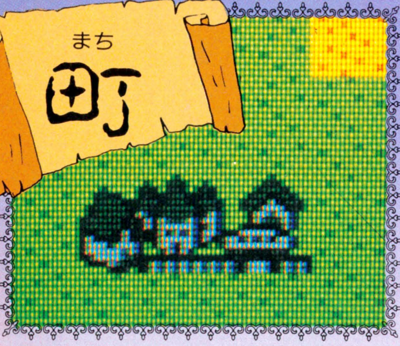


↑こいつがいなきゃドラクエは始まらないスライム。



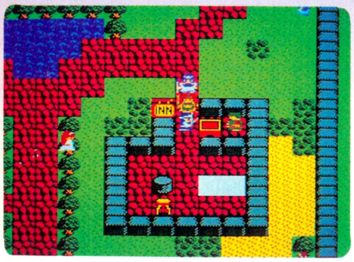
↑なんとイカ!? 海を渡ってるときでてくるのかな。

町



町の人には一人一人話を聞いていく。一番大切な情報源だからね。教会では毒のちりょうや復活、呪いを解くなどのことをしてくれる。宿屋も武器屋も、道具屋もある。買物するとふくびき券をくれたりもするぞ。

あまりふくびきにハマるなよ



➡宿屋さん。お金を払って一泊するとHPが回復するぞっ。



⬆ワンちゃんと話す。「わんわんわん」なんて答えるのかな。それともしゃべれるのかな？

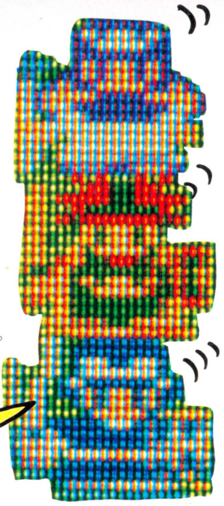
教会



➡教会はとても大切。敵にやられた仲間をかついでつれていくと生きかえらせてくれる。



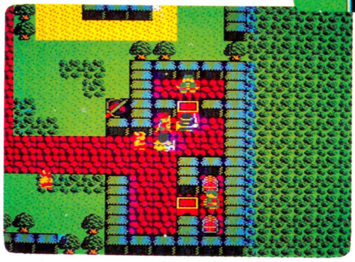
⬆道具屋さん。主人公の長男は魔法が使えないから薬草を買わなきゃ。



ふくびきやさん



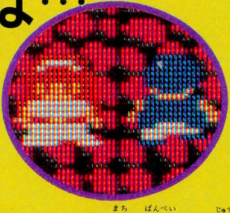
⬅トランプのマークでスロットふくびきをする。5等まであって1等は……ひみつ。



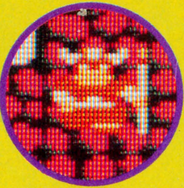
➡いらない武器は売ってしまう。なんせ持ち物は8つまでだから。



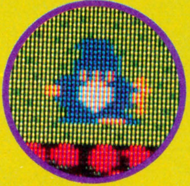
町の人とおはなしするには…



➡話すときは、相手の方を向かないとしゃべれないよ。



⬅リリザの町の番兵さん。重要なこと、言ってくれる!?



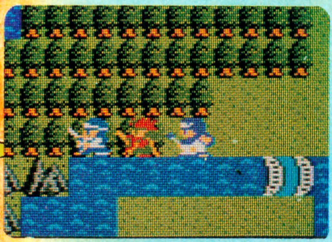
➡話はしつこく聞こう。大切なことはメモるべし！



⬅ムーンブルクはハーゴンにおそわれたと誰か言ってたな。妹は無事でいるかな。

新しい大陸の中にはがいっぱいなのだ。

マップは4倍以上で、もちろん見知らぬとこだらけ。船を手に入れて海を渡らなきゃいけないとこもあるよ。アレフガルドも行けるぞ。

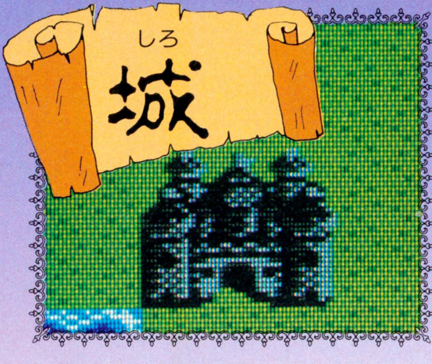


⬅橋がたてにかかってる。川はもちろん海に通じているのです。



⬅あさせがあるね。秘密のアイテムが隠れてたりしてねっ。

城



出発はローレシアのお城から。王様の命令を受け、弟と妹の国へ向かう。各国の王様は皆、次のレベルまでの経験値や復活の呪文を教えてくれるから、復活のたびにひきかえす必要はない。



⬅したくをしないと旅は始まらない。しっかり心がまえしよう。

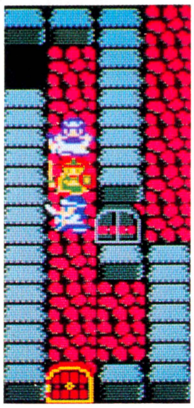


⬆初めはお城をくまなく回ってみよう。鍵屋さんとか、道具屋さんとか探してみるのだっ。

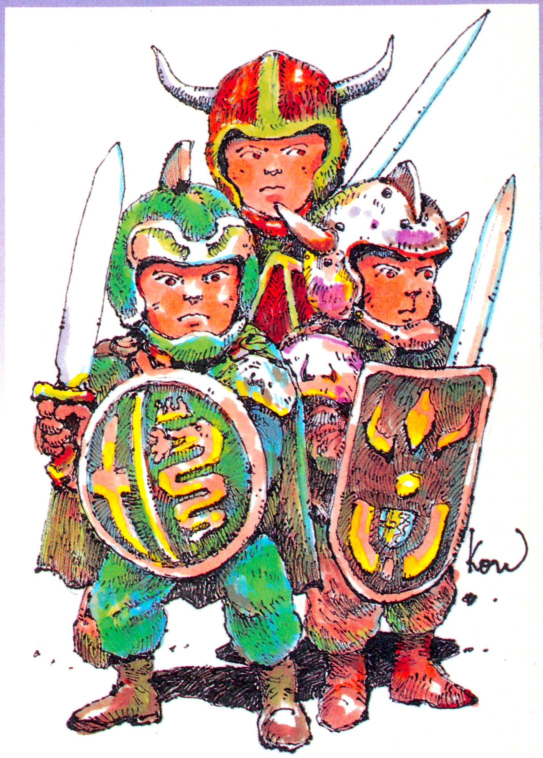


⬅銅のつるぎ。これからどんどん強いのに持ちかえていくのだ。

死んでしまうとはなにごとだっ!?



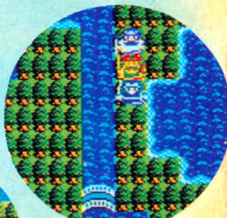
⬅扉は3種類。そのうち一つは鍵がみつかりにくいぞ。



みたことない地形



⬅はいきょの町もまたどこかに出てくるよ。強い敵だらけだな。



➡今度のマップは海が広い。海の中に隠れた島なんかもあるんだよ。



⬅「ドラクエII」には牢屋も出てくる。牢人ともお話できるぞ。

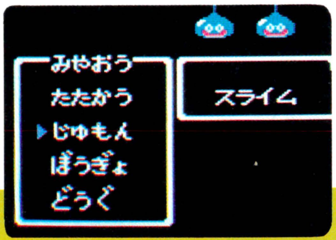
復活の呪文は教会できけるよっ!!

敵と戦ってたら、味方がやられてしまった!!　そういうときは、あわてずに「復活の呪文」、つまり一度やられても生きかえれる呪文を使えばいい。だけど、その呪文をまだ使えないときや、魔法を使えない長男だけが残ってしまったときは、まよわず近くの町の教会へと行くのだ。そこでお金を払うと復活させてくれるぞ。3人共死んじゃったら、残念だけどお城に逆もどり。「死んでしまうとはなにごとだ」なんてのより、もっとスルドク刺激的な言葉を王様から聞かされちゃうのだ。



⬆なんにしてもお金は必要。ムダ使いするなよ。

3人がひとつになって戦うっ!!



⬆3種類の武器と、もうひとつ何かが装備できる。強い武器を手に入れたらすぐ装備だ。

戦いのコマンドは4つ。"戦う""呪文""道具""防御"。長男は呪文の代わりに"逃げる"コマンドが入っている。そして戦いに必要な武器やアイテムも4種類まで"装備"できる。剣の他に魔道士の杖なんていう強い魔力を持つ武器もあるぞ。敵は最高8匹ぐらいでパーティーを組んで攻撃してくる。強い敵1匹と"ホイミ"しか言わないスライム達のパーティーとかおどりをおどって、味方のMP(魔力)をうばう奴らとか……。今回は"竜王との戦い"並みの戦闘が、ひんぱんに出てくる。頭を使って戦うのだ。



『ドラクエII』の呪文は22種類

攻撃の呪文

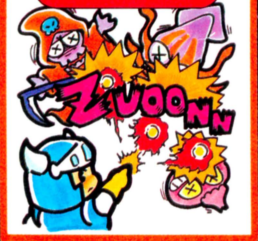
いわゆるギラ系の呪文。相手を攻撃し、ダメージを与える。レベルによってその強さもまちまちだけど、使い方をヨーク覚えておくように。これでしか戦えない相手もいるかもね。

ギラ



⬆指の先から火の玉を出して敵を攻撃する、おなじみのギラ。戦ってる敵のどれか1匹を攻撃して、ダメージを与えるのだ。

バギ



⬆これは複数の敵をいっぺんに攻撃できる、強力な呪文なのだ。身体のまわりに真空をつくって、それが刃物と化して飛んでゆくのだ。

ベギラマ



⬆ギラの強力バージョン。こっちだと1匹じゃなくて数匹にダメージを与えられる。頭上から敵どもの上に雷を落としてしまうのだ。

イオナズン



⬆これは必殺。敵の真ん中に大爆発をおこして全めつさせるのだ。生き残れる敵はいない。

ザラキ



⬆敵に死を投げかける呪文。どんなに強い相手、生命値(HP)の高い相手でも一瞬のうちにやっつけてしまえる。かなり強力な呪文。

メガンテ



⬆特攻隊みたいな呪文。味方を救うために自爆して、敵をまきこんでやっつける。あとから復活の呪文を唱えてもらえばいいのかもね。

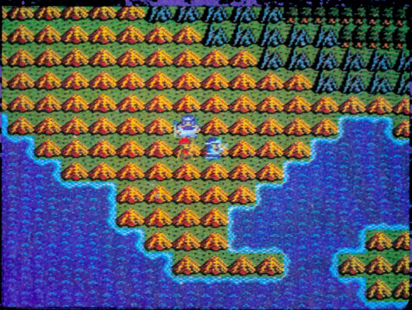
混乱の呪文

今までの『ドラクエ』にはなかったのが、この混乱の呪文。その名のとおり敵を混乱させるわけだけど、どーやってどーゆーときに使えばいいのかとゆうと……!!

マヌーサ



⬆この呪文は戦ってる敵に幻影を見せてしまう呪文。敵は幻影を攻撃してしまうので、ミスることが多くなるわけ。敵がまどわされてるうちに逃げてもいい。



治ゆの呪文

さんざんお世話になりましたねー、ホイミには。もちろんホイミ、ベホイミも入ってるけど、その他に解毒してくれたり、復活(!?)させてくれたりとさまざま。3人で協力して上手に使おう。

ザオリク



⬅これがウワサの復活の呪文。仲間がやられてしまっても、この呪文で生き返れる。

ホイミ



⬆自分を治したり味方を治したり。あぶないと思ったらホイミしてダメージを回復する。敵もかなりホイミを使うぞ。

ベホイミ



⬆ホイミの強力バージョン。強めの敵と戦ってるときは、どうしても必要になってくる。仲間にもかけてあげられるよ。

ベホマ



⬆これはホイミ系の呪文の中では最強。生命値(HP)をイッキに満タンにしてくれる。もちろん仲間にも使えるぞ。

キアリー



⬆毒をもった敵と戦って、その毒に犯されて生命値(HP)が減っていってしまう事がある。そういうときの解毒の呪文。

もあるっ!!

ローレシアの王子は呪文がまったく使えないけどそのぶん他の2人が魔法を使える。3人で助けあって戦っていけば怖いものなし。レベルアップすれば使える呪文も増えていくぞ。



移動の呪文

これは以前のリレミトみたいに、自分を瞬間移動させる魔法なのだ。それに加えて、扉をあけたりもできちゃうんだけど、それはカギがみつからないときのお話。

リレミト



➡これもおなじみの呪文だね。ただし今度の『ドラクエII』では、洞窟と、あと塔の中でも有効。リレミトを唱えるとイッキに外へ出られるのだ。

ルーラ



➡『ドラクエII』では、復活の呪文を聞ける場所が、わりと多い。このルーラの呪文で、自分が最後に復活の呪文を聞いた場所まで一瞬で戻れる。

アバカム



➡『ドラクエII』にでてくる扉は3種類。カギがどこにあるかわかりにくい扉もある。そんな扉でも、どんな扉でも、この呪文で開けられるのだ。



防御の呪文

ラリホーとか、マホトーンに代表される防御の呪文プラス、バリアーをはっちゃったり、守備力をアップしたりと、種類がずいぶん増えた。その分敵が強いってことかな。

ラリホー



⬆ラリホーは相手を眠らせる呪文。『ドラクエII』のラリホーはちょっと強力になってて、敵が複数でも眠らせることができるのだっ!!

マホトーン



⬆敵には呪文を使って攻撃してくる奴がたくさんいる。マホトーンは敵の使う呪文を封じこめて、使えなくしてしまうという呪文だぞ。

スクルト



⬆敵と戦ってるあいだだけ、味方全員の守備力を上げておける呪文。ものすごく強い敵相手に戦っても、受けるダメージを少なくできるぞ。

ルカナン



⬆カタイ甲羅やヨロイを身につけてる敵でも、この呪文で守備力をダウンできるぞ。相手にダメージを与えるためには必要なのだ。

トラマナ



⬆お城や塔の中には、入るとダメージを受けてしまうバリアーがはってあるところがあるけど、この呪文を使えば、平気で通れるのだ。

トヘロス



⬆レベルアップしてザコにはかまってられないってときに使う。弱い敵が出てこなくなる。

そして…

究極の呪文

究極の呪文。名前からしてスゴイけど、中身もスゴイ。本当に困ったとき使うんだけど、そのあと何が起こるかは、使ってみないとわからない。しかもそのたびごとに違うことが起こるらしいって話だから期待しててねっ。

パルプンテ





●ニチブツ　5,300円(専用スティック付)　発売中

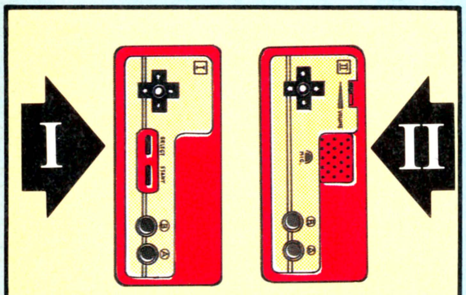
世界中の山を登りつくしてしまった男が、次なる目標と定めたのは、超高層ビル。山のような自然の障害のかわりに、イジワルなビルの住人のイタズラやさまざまな落下物にもめげず、男はひたすらより高い所を目指すのだった。ビデオゲームとしてはかなり人気があったもので、これはそのファミコン版だ。そしてビデオゲームの時のレバー操作が、ファミコン版ではⅠ・Ⅱコントローラーの同時使用に切りかわっていて、それがユニークで、画期的なのだ。

とにかくこの画期的操作法をマスターすべしっ!!

コントローラーはこう持て



とにかく、コントローラーの使い方になれておかないと、ビルにはりついたまま一歩も上へ進めずに、落下物に当たって死んでしまうなんてことも。2つのコントローラーをタテに持つだけでも難しそうだ（ちなみにこのゲームを買うと、✚ボタンの部分につける専用スティックがあって、やりやすくなっている）。そのためにも、下の図で示している、基本的なビル登りのパターンをマスターしてほしい。そうすれば、どんな高いビルでも平気なのだ。レッツトライ。



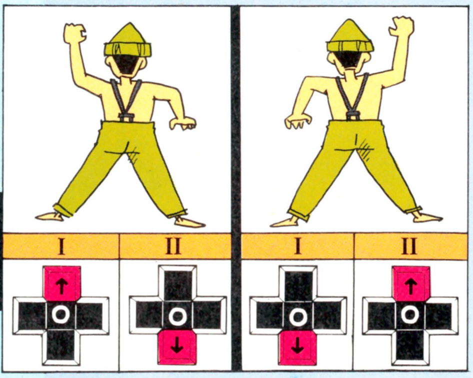
コントローラーⅠは左に、Ⅱは右に✚ボタンを上にして持つ。Ⅰはクライマーの左手、Ⅱは右手の動きだ。この組み合わせでクライマーはビルを登る。A、Bボタンは使用しない。

START

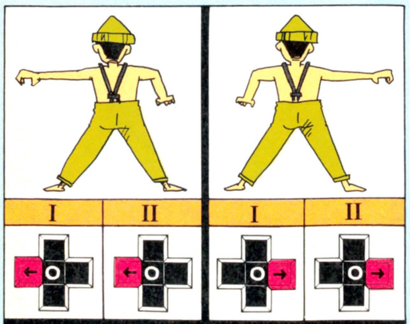
基本はこうだ

右手と左手を交互に上げ下げする。この動きを続けていると、窓が開いているかぎりは上に登って行くことができる。

[上に登る]



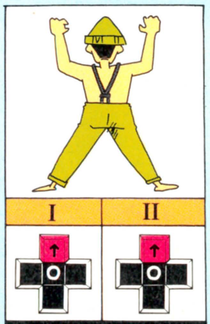
[左右に移動]



このようにして、両方のコントローラーを押し続けていると、左に向かって移動する。

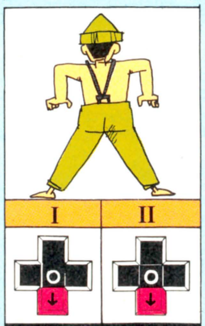
左と同じパターンで右に移動。真上の窓が閉まっている時には移動してから上に登る。

[ぶらさがる]



下に足場がないような場所では、この状態で左右の操作をするとぶら下がったままできる。

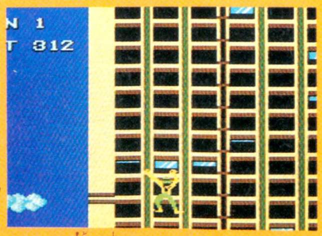
[ふんばる]



こうやってふんばっていると、落下物に当たった時でもダメージがなく、安全だ。

単純なミスは

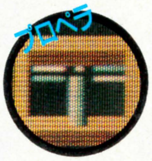
窓は開いたり、閉まったりしている。閉まったままの状態だと、手をかけることができないということは常識として知っていてほしい。



わぁっ、窓が閉まっちゃう!!　こんなときでもあわてなければへーキなんだけど。

ラッキー! なアイテムはこれだ

クライマーをラクにしてくれるアイテムたちだ。見つけたら、すぐに取ること。これは鉄則だよ。



一定の階数分だけ、これを頭につけて、上に昇っていけるのだ。



一定の時間だけ、画面上にいるすべての敵の動きをストップさせる。



これはめったに出てこないが、貴重な1UPができるアイテムだ。



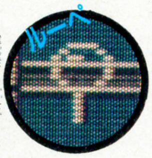
これを取ると、クライマーが屋上に着くまでの制限時間が長くなる。



これがあると隠し部屋が出現し、その中に入ることができる。



これは強力。一定の時間無敵になるアイテム。怖いものはないぞ。



隠れアイテムを出現させる。隠し部屋の中で役に立ってくれる。

クライマーの行く手をはばむものたち

さまざまな落下物

ここに並んでいるものにぶつかるとクライマーは転落してしまう。



イジワルな住人たち

窓から顔を出したかと思うと、植木ばちやビールびんを次々に落としていくイヤーなヤツラだ。さけて通るしかない。

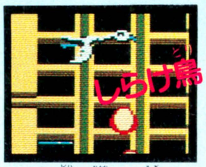








カミナリだっ!! これに触れると感電する。3回触れると死んでしまう。



シラケ鳥が左から右へと飛んでゆく。フンや卵を落としてジャマをする。



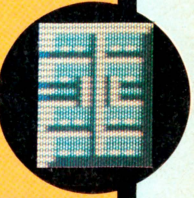
グローブをはめたゴリラ左右に移動して、パンチをふるう。1発で死ぬ。

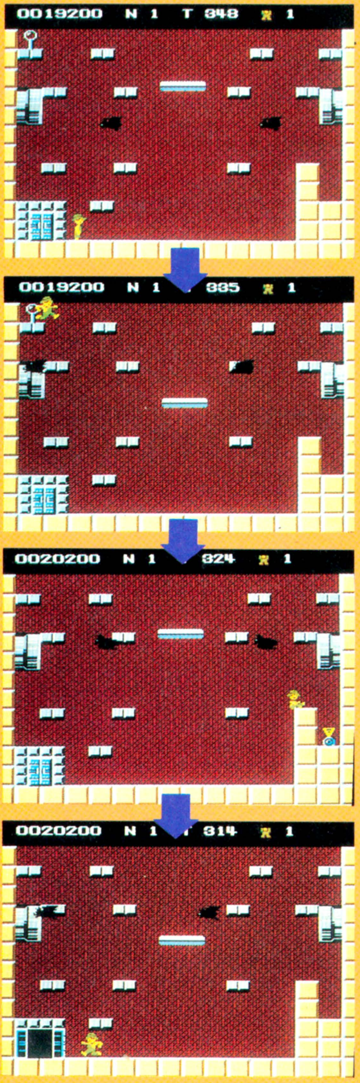


火花を散らすカンバンだ。2回までの接触はタイム減点。3回であの世行き。

かくし部屋に入れ

カギを取ってかくし部屋に入ると、まずルーペが。これを取ると、メダルが出現!! 必ず取って帰ろうね。





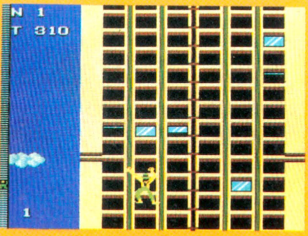
カギを取って出てきた扉に触れると、扉が開いて隠し部屋に入れる。

隠し部屋に入ったら、まず目につくのはルーペだね。取ってみよう。

ルーペを取ると、メダルが現われる。メダルを集めると、いいことが!?

メダルを取ったら出口が開くから、あとは外へ出るだけだぜ。ホーイ。

犯すべからず!!



あわてると閉まる窓に手をはさんでうわーっと落ちてしまうわけだ。

ビルの屋上にたどりついたら

ヘリだっ



これは1面クリアーの場面だ。時間内にここまでくれば、ヘリコプターが出迎えてくれる。

気球だっ



2面をクリアーできると、こんどは気球が現われて、クライマーを次のビルへ連れていくのだ。

さらに高いビルを目指せ

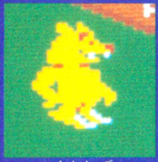
KNIGHT LORE
ナイト・ロアー

●ジャレコ 3,200円 発売中

狼男の呪いを解くためにオブジェクトを10個集めるという、ちょっと変わった設定のゲーム。ななめから見下ろし型の画面が斬新なのだ。今回は特別謝恩サービスとして、3面までの攻略法＋マップを公開してみたぜっ!!

HOW TO PLAY


変身前

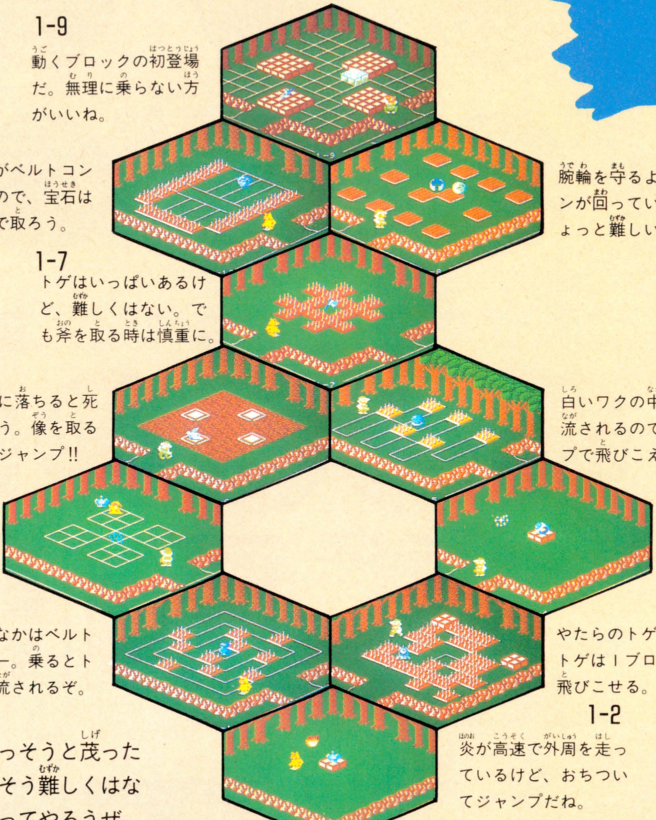

変身後

●✚ボタンでプレイヤーを移動、Aボタンでオブジェクトを出し、Bボタンでジャンプ。セレクトボタンはオブジェクト選択に使う。オブジェクトは3個まで持つことができる。

●ナイト・ロアー城のなかにある10種類のオブジェクトを、魔法使いの指示した順番で集めるのが目的。

●タイムリミットは80日以内。プレイヤーは夜になると狼男になる。

ステージ STAGE 1



1-9 動くブロックの初登場だ。無理に乗らない方がいいね。

1-10 ほとんどがベルトコンベアーなので、宝石はジャンプで取ろう。

1-8 腕輪を守るようにバウンが回っているのでちょっと難しい面だ。

1-7 トゲはいっぱいあるけど、難しくはない。でも斧を取る時は慎重に。

1-6 茶色い所に落ちると死んでしまう。像を取る時には、ジャンプ!!

1-5 白いワクの中に入ると流されるので、ジャンプで飛びこえていこう。

魔法使いの部屋 魔法使いのジイサンが王冠を持って来いって言ってるぜ。

1-4 シャインは通り道が決まっているので、反対側に行った時に通れ。

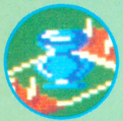
1-1 白い線のなかはベルトコンベアー。乗るとトゲの方へ流されるぞ。

1-3 やたらのトゲのある面。トゲは1ブロックなら飛びこせる。

1-2 炎が高速で外周を走っているけど、おちついてジャンプだね。

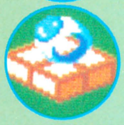
このステージはうっそうと茂った森の中だ。初めはそう難しくはないから練習だと思ってやろうぜ。

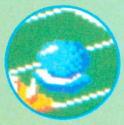
集めるアイテムはこれだ!!


ツボ 各1面（1-1、1-11、1-21）にある。


王冠 各2面（1-2、1-12、1-22）にある。


時計 各3面（1-3、1-13、1-23）にある。

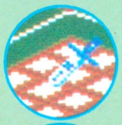

指輪 各4面（1-4、1-14、1-24）にある。

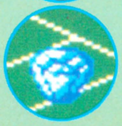

水晶 各5面（1-5、1-15、1-25）にある。


グリッフィン 各6面（1-6、1-16、1-26）にある。


金の斧 各7面（1-7、1-17、1-27）にある。

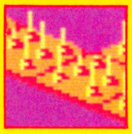

腕輪 各8面（1-8、1-18、1-28）にある。


短剣 各9面（1-9、1-19、1-29）にある。


宝石 各10面（1-10、1-20、1-30）にある。

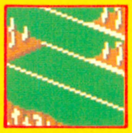
トラップに注意

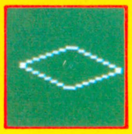
さりげなく置いてあるけれど、なかなかあなどれないのがトラップたちだ。かわし方を修得しよう!!


剣台 無数の針が付いた鉛の板。1個ならジャンプで飛び越すことが可能。

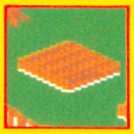

画びょう 剣台と同じと考えていいが、なんとなくこっちの方が痛そうだ。


動くブロック 先のステージは、これにうまく乗らないとオブジェクトが取れない。

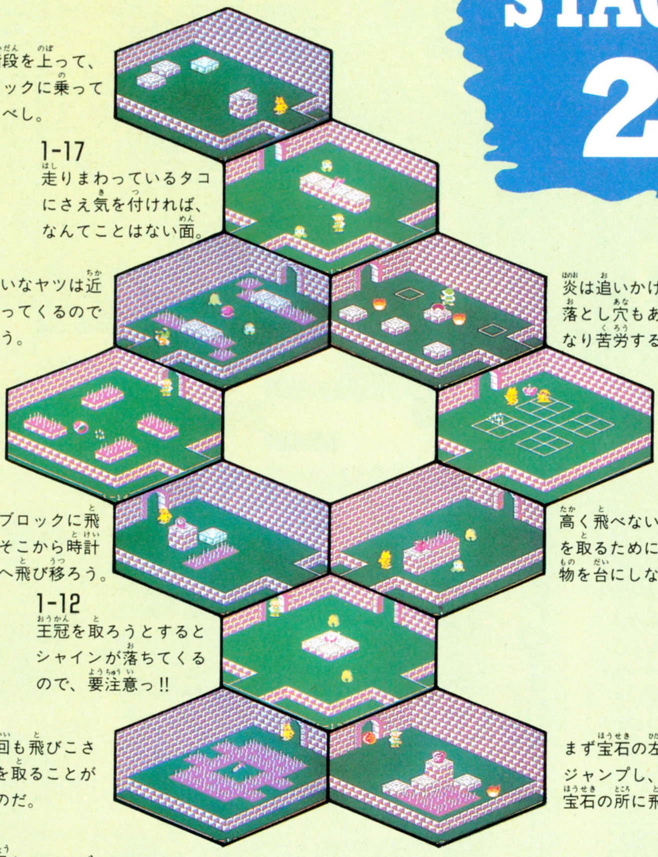

ベルトコンベア 乗ると一定の方向に流される。その先は剣台であることが多いぞ。


落とし穴 この上にのると体がズブズブと沈んでしまいワープするのだっ!!


溶岩 灼熱の溶岩。落ちると当然のことながらゲームオーバーだ。


炎 これも上に乗ると死んでしまう。飛び越せるが、よけた方が安全。

ステージ STAGE 2



1-16
左側の階段を上って、動くブロックに乗って像を取るべし。

1-17
走りまわっているタコにさえ気を付ければ、なんてことはない面。

1-15
タコみたいなヤツは近づくと追ってくるので注意しよう。

1-18
炎は追いかけてくるし、落とし穴もあるのでかなり苦労する。

1-14
指輪のある所をシャインが往復しているから動きをよく見よう。

魔法使いの部屋
この部屋のキラは兵士の時は動かないが、狼男の時は追ってくる。

1-13
まず動くブロックに飛び乗り、そこから時計のある所へ飛び移ろう。

1-11
高く飛べないのでツボを取るためには別の宝物を台にしないとだめ。

1-12
王冠を取ろうとするとシャインが落ちてくるので、要注意っ!!

1-19
トゲを何回も飛びこさないと剣を取ることができないのだ。

1-20
まず宝石の左下の所にジャンプし、それから宝石の所に飛ぼう。

新しい敵も登場し、オブジェクトも少し取りにくくなったぞ。慎重にプレイしないとダメだぜっ!!

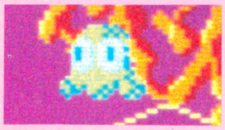
スティックはこう使おう

このゲームは画面がななめになってるため、スティックの持ちかたがむずかしい。慣れるまでは、下のように持とう!!



敵はこうよけろ!!

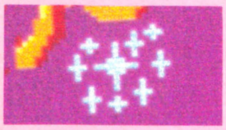
敵は少ないんだけど、攻撃できない分ちょっとシビア。なるべくならあまり近づかないで、テクを使うのは最小限にしよう。



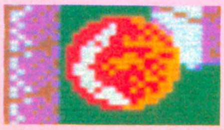
マッシュ
ジョンの姿を見つけるとフラフラと追ってくるが普段はおとなしい。



ファイアー
ゆっくりだが確実にジョンめがけてまっすぐにせまってくる。

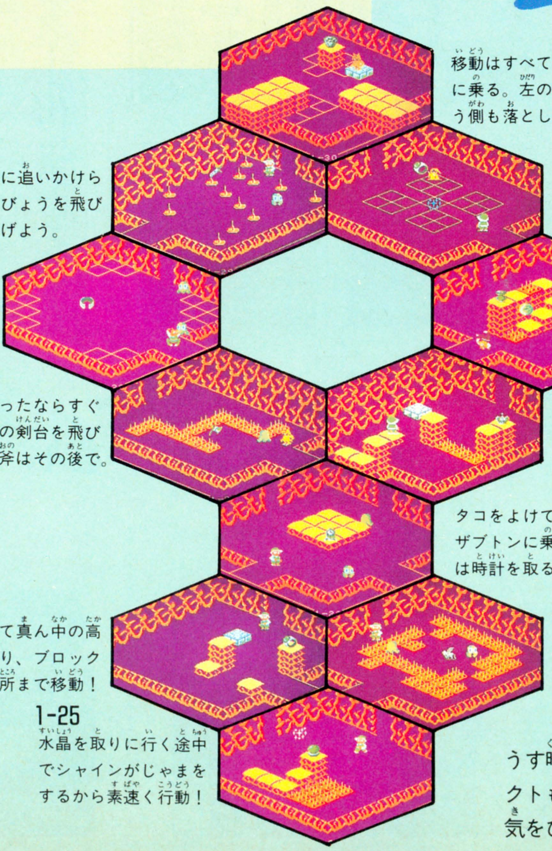


シャイン
いつも上下や左右に動きまわっているがパターンがあるので楽勝。



バウン
ゆっくりとはずむように上下に動き・ジョンの行く手をふさぐ物体。

ステージ STAGE 3



1-30
移動はすべてブロックに乗る。左の段の向こう側も落とし穴だぜ。

1-29
マッシュに追いかけられたら画びょうを飛びこして逃げよう。

魔法使いの部屋
近道しようとして、真ん中を通って落とし穴に落ちないように。

1-28
この部屋は右下から入ると死ぬので要注意。右上から入るのが正解。

1-21
階段を上ってツボを取るんだけどバウンがいやらしい動きをする。

1-27
右から入ったならすぐに右はしの剣台を飛びこそう、斧はその後で。

1-22
王冠を取るためには動くブロックに2回乗らなくてはいけない。

1-23
タコをよけて真ん中のザブトンに乗る。あとは時計を取るだけだけ。

1-24
台を使って真ん中の高い所に乗り、ブロックで指輪の所まで移動!

1-26
剣台の外にいる限りは安全だけど、内に入るのならマッシュをまけ。

1-25
水晶を取りに行く途中でシャインがじゃまをするから素速く行動!

うす暗いイバラの森だ。オブジェクトも取りにくい所に置いてある。気をひきしめていこーぜ。

ARKANOID

アルカノイド　●タイトー　12月27日発売予定　5,300円

これが全33ラウンドだ

ゲームがあんまり好きじゃない人でも、ついのめり込んじゃうタイプのゲーム。単純だけど、すごく面白いんだよね。むかーしのブロックくずしとちがうのは、パワーアップができるってこと。それに、このゲームの場合、専用コントローラーもついていて、操作もとってもオシャレ！　新年早々、ぜったい買いのゲームなのだ。どうだっ！

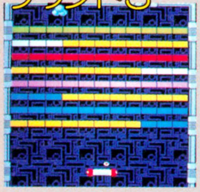
ジャーン!!　いきなり全ラウンドを公開してしまうぞっ。このテのゲームはそれぞれ好みの攻め方があると思うので、特に難しいと思うラウンドのみ、アドバイスしてしまうのだ。

ラウンド1～8で基本をマスターすべしっ!!

ハードウォール(グレー)の堅さは2。つまり2回エナジーボールを当てると、破壊できるということだ。クリアーの秘訣だが、最初はラウンド2からいってみよう！　だいたい見てもらえばわかると思うけど、一番右のオレンジのウォールを崩して上へエナジーボールをあげてしまうことがクリアーへの近道だ。だってアイテムが取れるから当たり前だよな。次にラウンド5。インベーダー登場。ハードウォールがとても多いのでブレイクとまではいわないが、せめてエキスパンドぐらいは取りたいね。


ラウンド1


ラウンド2


ラウンド3


ラウンド4


ラウンド5

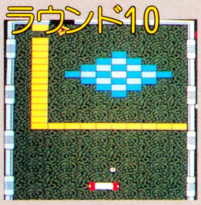

ラウンド6


ラウンド7


ラウンド8

ラウンド9～16のハードウォールに負けるな


ラウンド9


ラウンド10


ラウンド11


ラウンド12


ラウンド13


ラウンド14


ラウンド15


ラウンド16

ハードウォールの堅さは3。ラウンド9だ、よく聞けよ。3つのかたまりのうち上の2つに問題がある。イモータリティウォール(金色)が、中のウォールを守っていてなかなか崩しにくいのだ。どちらかというと、水平に近い、角度のない球を返してやると上手くいくぞ。お次はラウンド13。なんだよ、つまんねぇラウンド、なんて甘くみてると、痛い目にあうぞ。ここは意外に残り1つ2つのウォールが崩しにくくて、イライラしてしまうのだ。ここではぜひ、ディスラプションを取りたい。

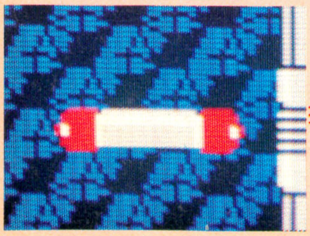
パワーアップのアイテムたち

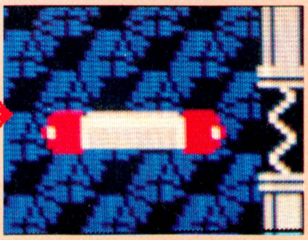
このゲームのパワーアップアイテムは、ぜんぶで7つ。それぞれ色によって効力がちがうから、その色を見ただけで、効力がピンとくるくらいになっておこう。さ、勉強勉強！

ブレイク

B

ピンクのカプセルを取ると、画面右下の出口が開く。ここから出てしまえば、ブロックが残っていても、そのままラウンドクリアー。

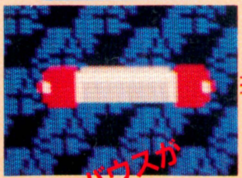


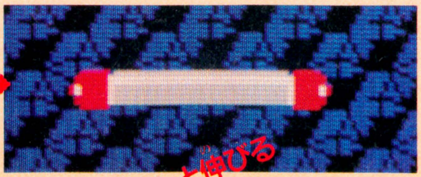


エキスパンド

E

ブルーのカプセルを取ると、バウスがぐぐっと約1.5倍の長さになる。これで、エナジーボールを受けとめるのが、かなり楽になる。


このバウスが


ぐーんと伸びる

ラウンド17〜24はテクニックの見せどころだ

ハードウォールの堅さは4。ついにくるとこまできたという感じだ。ではラウンド19にいってみよう。Iの字型に配置されたイモータリティウォールが、実に難易度をあげてクリアーしにくくできているのだ。クリアーの秘訣としては、角度のない球を返してやること。そしてディスラプションよりもエキスパンドを取ることが大切なのだ。次にラウンド23。ハードウォールの堅さが4となった今、このラウンドは見た目よりもウォールの数が多いということになる。つまりだ、エナジーボールのスピードがあがりやすいということで、おのずとスピードダウンのアイテムが必要になってくるというわけ。あとはキミの根性しだいなのだ。

ラウンド17

ラウンド18

ラウンド19

ラウンド20

ラウンド21

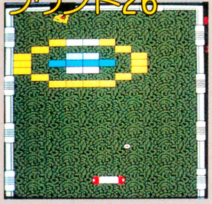
ラウンド22

ラウンド23

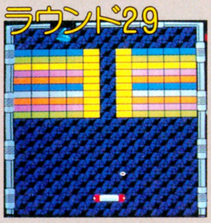
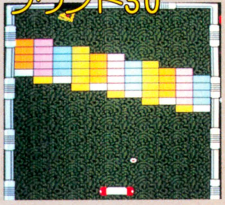
ラウンド24


ラウンド25〜32はアイテムを駆使しようぜ!!

ラウンド25

ラウンド26

ラウンド27

ラウンド28

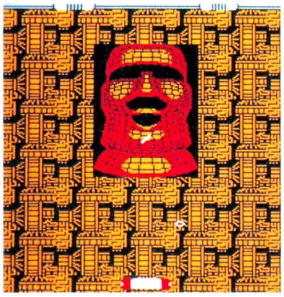
ラウンド29

ラウンド30

ラウンド31

ラウンド32

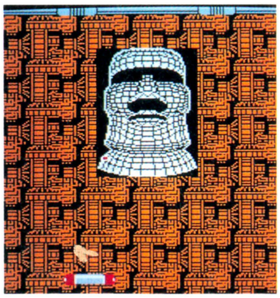

ハードウォールの堅さは5。ラストラウンドは、もう目の前だ。ガンバロウ！ というわけで、ラウンド26だ。楕円を描くように配置されたイモータリティウォール。切り口は上の2つのウォールのみだ。もうなにがなんでもエナジーボールにしがみついて、穴を開けてしまおう。そして角度のない球が中にはいれば、こっちのもんだとばかりに崩してくれるはずだ。でもって次はラウンド31。まるでおスシが並んでいるようなこのラウンド。エナジーボールのはね返り方を見きわめるのが難しい。よほど気をいれて見ていないと、すぐロストしてしまうぞっ！ エキスパンドで打てるところを広くした方がいいだろう。

最終ラウンドはこれだ

この、モアイのようなものは、次元要塞DOH。こいつだけは、口から弾を発射して攻撃してくる。これをよけながらエナジーボールを16発命中させればいいのだ。



口から出る弾には、パターンがある。あわてずに攻撃すればいい。

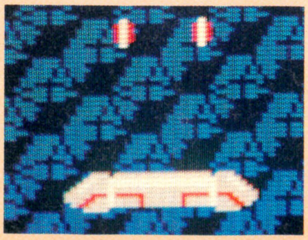


16発エナジーボールを撃ち込むとDOHが白くなって消滅。ヤッタ。

レーザー

L

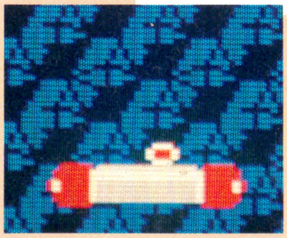
レッドのカプセルは、レーザービーム。取るとバウスがレーザー砲に変身する。エナジーボールとレーザーの2段がまえのかなり強力な攻撃体制になるぞ。



キャッチ

C

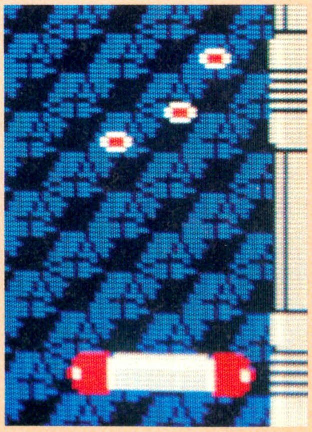
グリーンのカプセルを取ると、エナジーボールをキャッチできるようになる。つまり、キャッチして好きな所へ撃てるのだ。



ディスラプション

D

水色のカプセルを取ると、エナジーボールが3つに分かれる。どれも取り落とさないようにするのは結構むずかしい。



プレイヤーエクステンド

P

グレーのカプセルは、1UPのアイテムだ。エナジーボールは3つしかないから、1つでも多く欲しい。だから、とてもありがたいモノなのだ。

スピードダウン

S

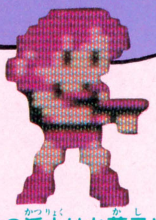
このゲームは、エナジーボールの動きがちょっと速すぎるところがある。オレンジ色のカプセルでスピードダウンすると、かなり便利なのだ。

※この画面は開発中のものです。発売用のものは、さらに立体感があります。



ストーリー STORY

レイラとイリスは特殊部隊CATに所属している17歳の女の子。ある日2人にひとつの任務が与えられた。「狂人博士マニトカが製造した遺伝子組み替え装置を破壊せよ！」ところが、そのマニトカ博士にイリスがさらわれてしまった。レイラはイリス救出と任務遂行のためマニトカのいるアステロイドへ出発した。



●デービーソフト　　発売中　5,300円

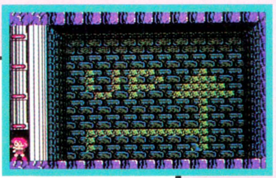
レイラの活力はお菓子やくだもの。敵を倒すとケーキやりんごなんかが出てくるから、それを取ってライフを増やしながら進むのだ。



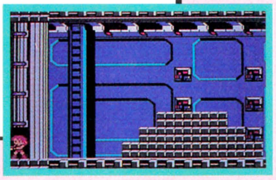
遊ぶまえに知っておこう

ゲームの進め方

レイラの操作方法は✚ボタンで移動、Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃。ポーズしてセレクトボタンで武器を選べる。アイテムを集めながらボスの部屋まで進みボスを倒せばその面をクリアーだ。



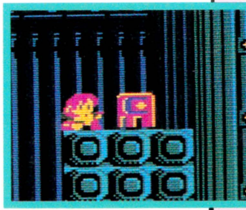
始まり！　エレベータは複雑につながっててとても進みにくいのだ。



洞くつを通りぬけると基地に入る。ここからが迷路してるのだっ。

キーワードでコンティニュー

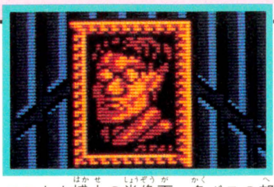
ボス以外の敵もけっこう強いのでやられちゃうこともあるよね。でも大丈夫。各面で出てくる特別なアイテムを取っておけばクリアーしたアステロイドのキーワードがもらえる。続きから始められるよ。



これがそのアイテム。取らずにクリアーしちゃダメよ。

レイラの目的は

まずはイリス救出。見つけ出して助けてあげよう。そしてマニトカの遺伝子組み替え装置「ジル」を破壊すること。アステロイドの中はまるで迷路。自分でマップを作りながら進んでいこう。



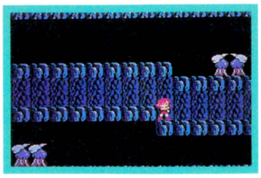
マニトカ博士の肖像画。各ボスの部屋にうやうやしくかざってあるのだ。

とっておきヒント集



その1

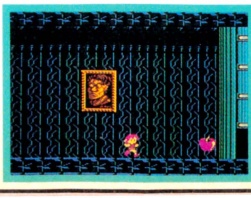
ひとつめはワープ。撃っても壊せない岩が出てきたらためしに✚ボタンを押してみよう。フッとワープして岩を通りこしていけることがあるのだ。これを知らないと進めないぞ。



こーゆーところでも使えるな。敵がいなくなったときをみはからってワープだっ。

その2

各面のボスには、これが最適という武器がある。1面のボスはマシンガン、2面はオノ、3面マシンガン、4面オノ、5面マシンガン、あとは自分で探そう。



ボスも倒すとケーキやりんごになる。不思議。

武器の使い方



走るのが速くなる。急に止まりたいときはしゃがもう。	弾切れしないピストル。パワーアップできるぞ。	マシンガン。連射できるしロボットも生物も倒せるよ。	手留弾。一度に複数の敵を倒したり岩をくずしたり。	火炎放射器。生物には効果的だけど飛距離が短いんだ。	おの。敵をつらぬいて飛んでいく。ちょっと遅いかな。	弾のスピードが速いバズーカ。ロボットに有効ですね。	剣の先からビームが出て直線上の敵をすべて倒せるぞ。	バリア。一定時間無敵。でもケーキは取れなくなるよ。

イリスはどこにいるのかな……？

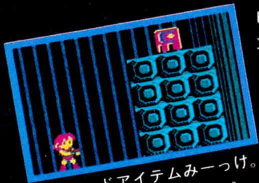
STAGE1



最初のステージだし軽い気持で挑戦す……るとやられちゃうぞっ。でも洞窟の中の敵は動きに慣れればスイスイよけて通れるようになるぞ。あとは迷路のつながりを覚えること。



アイテムが出たぞ。?マークはライフがフルパワーに戻るのです。

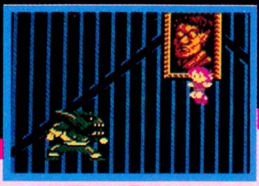


キーワードアイテムみーっけ。先に集めば1面はスキップ。



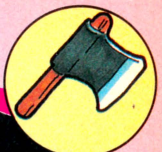
ビューッンとオープニング。カッコいいのだ。





動きを合わせて、連打連打。こいつはそんなに強くないのでラクだよ。

STAGE2



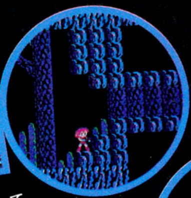


ブワッと手榴弾でアイテム箱をあける。下の方のもこれで全部取れるよ。

基本的には、ステージ1と同じだけど、ちょっと強めの敵が出てくるから連射できる武器で早めにやっつけよう。ロボットの敵も強くなってるから十分気をつけよう。



敵が上に来るのを待ってやっつける。ケーキに変わったら早めにイタダキ。



ここに入ってもワープで出られる。安心して入っていこうね。

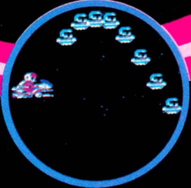


あれ一死んじゃった。イルカに乗ったレイラちゃん。

BONUS STAGE



各ステージの間に出てくる。敵を連続して倒すとボーナス。この面では死なないから思いきって動こう。なかなかスピード感があって、気分がスッキリする。



頭の1匹にねらいをつけてあとは連射でみーんなやっつけられちゃうぞ。



この感じっ!! 全部しとめると相当ポイントかせげるのだぜっ。



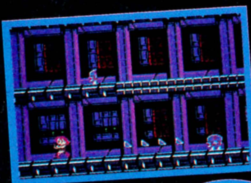
こいつらは分裂するので倒しにくい。まぁやられないけどね。

STAGE3

通れない岩や、落ちてくるツララがかなりうるさい。アイテムの箱も取りにくいところにあったりするけど、根気よく集めよう。ストックは多い方があとでらくだよ。



ダッシュすれば平気。先には敵が待ってるからすぐジャンプだぞ。



←こいつはしつこい。早めに倒さないとこうなってしまうのだ。



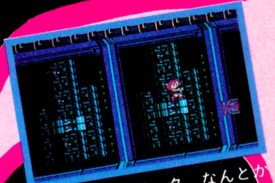
ギィンギィンと無敵だぜ。こうなったらつっぱしれ。



頭を撃たないとやっつけられない。ジャンプして撃て。

STAGE4

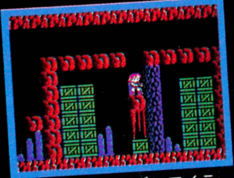
このあたりから本番。武器をこまめに取りかえて、しんちょうに進んでいこう。基地内のカベも撃って壊せるところがあるから、あきらめずに撃ちまくって進もうねっ!!



この先はエレベータ。なんとかそこまでたどりつきたいものだ。



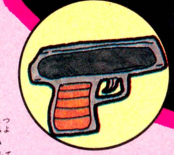
敵にさらわれると落ちちゃうぞ。ジャンプで向う岸に。



めんどくさがらずにアイテムは全部取りましょうねっ。



変な顔、なんて言ってないで連打しなさいっ。

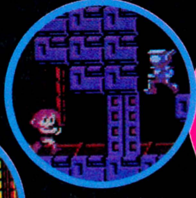


STAGE5



ちっちゃくても強い敵。油断しちゃダメだよ。

ついにステージ5。ここのボスは手強いぞ。2匹いるけど1匹はにせもの。うまくよけながら、これと決めた方を撃ちまくろう。ここまで来たのだからキーワードのアイテムの取り忘れはないようにね。



このカベは撃てば壊れる。敵に注意!!



一匹はにせもの。横にズレながら攻撃してくるぞ。上に来たらよけろっ。

●そして残り3ステージに挑戦だ

イリスはどこ!? マニトカ博士の「ジル」はどこ!? 謎は深まるばかり。でもこの先、いろんな展開がきみを待っているのだから、新たな気持で挑戦すべし。



岩を壊しながら通りぬける。壊せる位置もフクザツになるぞ。



ステージ6スタート地点。これから先には何が待っている？



下の岩がくずれると針山に落ちる。走りぬけてしまおうね。

水晶の龍（ドラゴン）

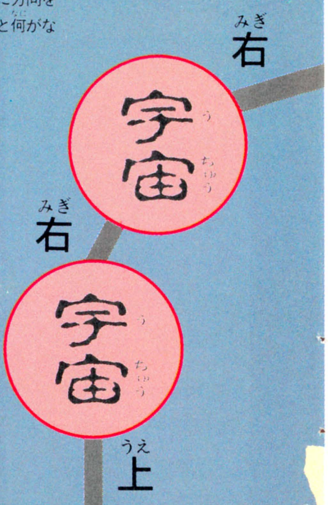


とうとうDOGが動く！　第一弾は、アニメーション画面と、アイコン操作に特徴のあるアドベンチャーゲーム『水晶の龍』だ。人類が宇宙へと進出した未来を舞台に、主人公は、地上、宇宙、異星の砂漠をかけまわる。GFのシンシアの乗ったシャトルを襲ったドラゴンの正体とは何か、そしてシンシアたちはどこに？　謎の女、ユージンも現れ、謎は深まってゆくのだった……。

● スクウェア　3,400　発売中

ドラゴンはどこにいる!?

宇宙は広い。ただてきとうに方向を決めて移動しているだけだと何がなんだかわからなくなってしまうぞ。このマップの通りに移動すればイッパツだけど、まあ少しは迷った方が気分はでるんじゃないかな。で、ドラゴンに出会ったら、まあ、することは決まってるな。でも簡単には倒せないよ。



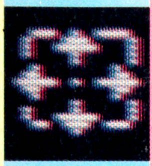
ゲーム全体にも言えることだけど、ここ宇宙も１度通って終わりとはいかない。



コマンドの選択

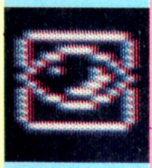
今までのアドベンチャーゲームは、表示される文字で選んでいたコマンドを、このゲームではアイコンと呼ばれる略図にカーソルを合わせることによって行なう。

移動



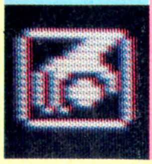
画面上に表示される矢印の方向をBボタンで選択。しぶとく足で調べるのだ。

見る



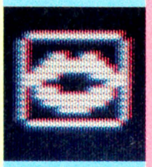
見たいものにカーソルをもってゆく。調べたいときもこのコマンドだ。

手に入れる



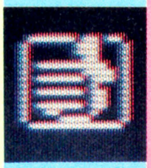
これもカーソルで選択。取るのも、買うのも、もらうのもみんな同じだ。

話す



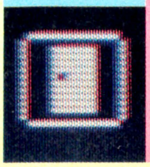
話す相手にカーソルを合わせる。とにかく話すのがこのゲームの基本だぞ。

使う



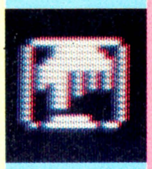
アイテムを使いたい場所（対象）にカーソルを合わせ、アイテムを選択。

開閉



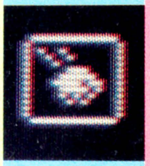
カーソルで、あけたりしめたりのことだ。ただし、カギのあるところもある。

操作する



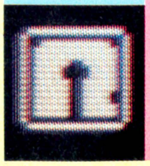
自分の持ちものでないものを操作するコマンド。画面上のカーソルで。

手放す



すてる、置く、はめる、わたす等。取るときは手順が逆なので注意。

セーブ、ロード



セーブかロードかをまず決めて、それから番号を選択する。

いきなりだけど主役（ドラゴン）の登場だぞ！

スタートするといっきなりドラゴン様の登場。主人公はあわてふためいているようだが、キミまであわてる必要はない。ここではゲームのおおまかな進行をおしえてくれるので、じっくりとメッセージを読んでおこう。さあ、はじまるぞ！



キレイなねーちゃんがぼくを助けてくれた。うれしいのでたっぷり話を聞いておこう。







こいつでドラゴンの姿を見てみよう。ドラゴンの正体がわかるぞ。



ついにシャトルを発見！

ドラゴン様に無謀なケンカをふっかけると、この砂漠の惑星にたたき落とされる。だが、これはゲーム進行上必要な手順なのである。マップの指示通りに移動すると、墜落したシャトルを発見することができる。シンシアたちは見当たらないが、いいものが手にはいるぞ。



こいつがないと砂の星から脱出できない。スクーターの修理用。



高価な宝石。なにはともあれ、商人のところへ持っていってみよう。

上

さばく

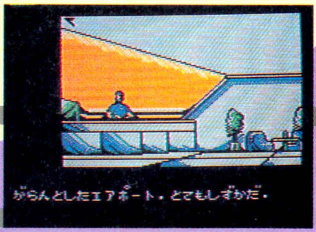
右

さばく

上









街は実際には通路としての役割しかもっていない。メッセージを読んで気分を盛り上げよう。



強力な武器。おばばのくれる新型スクーターに装備されている。









街

街

おばばの話をよく聞こう！

地上でもっとも大切なのは、会話による情報収集だ。広場の人々もなにがしかの情報をくれるが、ゲーム攻略のカギをにぎるのが、物売りのじーさんと科学者みたいなバーサンだ。重要アイテムもここで手に入る。やっていてザセツを感じたら、ともかくこの2人に会ってみよう。

ユージンに気をつけろ！

謎の女ユージン。美人だからといって気をぬいてはイケナイ。アニメではこーゆー大人顔の女は悪役と相場が決まっているのだ。とにかくこのゲームの狂言回し的存在なので、ひたすらしつこく話を聞くとよい。



光神話 パルテナの鏡

『メトロイド』に続く、任天堂の両面ディスクカードシリーズ第４弾。"エンジェランド"を舞台にした、全４ステージのアクションRPGだ。今週はとりあえず、アイテムの効用その他と、ステージ１冥府界の全地図を公開したいと思う。しっかりマスターして、打倒メディウサだぜっ!!

●任天堂　発売中　2,600円

HOW TO PLAY

●✚ボタンでプレイヤー＝ピットを操る。左右で移動、上ははしごを昇ったり矢を上に向けたり。下で、しゃがんだり床から降りたりする。セレクトボタン＝武器のセレクト、スタートボタン＝データ画面にチェンジ、Ａボタン＝ジャンプ、Ｂボタン＝攻撃(矢を射る)。ただし、ステージ４では、Ａボタンの連打でピットが上昇、離せば下降。Ｂボタンを押せば攻撃、離せば盾で防御だ。



●メディウサに囚えられたパルテナを救い、"エンジェランド"に平和の光を取りもどすのが、ゲームの目的。そのために、三種の神器（鏡の盾、光の矢、ペガサスの翼）を手に入れて、メディウサを倒さなくてはならない。仲間のイカロスを助け、天空の神殿をめざせ！

●冥府界（たてスクロール）、地上界（よこスクロール）天空界(たてスクロール)、天空の神殿(よこスクロール)の全４ステージから構成されている。１ステージの間には何ヵ所かのチェックポイントがあり、ゲームを途中でセーブしたときは、最後に通過したチェックポイントの所から、ゲームを最開することができる。ただし、ゲームオーバー時でないと、セーブはできない。

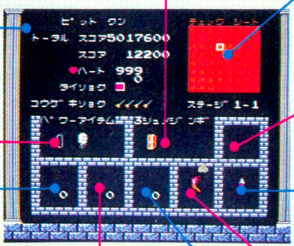
データ画面はこう見るべし

ゲーム中にスタートボタンを押せば、下のようなデータ画面に切りかえることができる。この画面を参考にして、いろいろ作戦を立てるわけだ。とくにチェックシートを使うときは、このモードが絶対に必要。しっかりデータを調べて、計画的パワーアップに努めよう。

名前　プレイヤーにつけた名前。
トータルスコア　いままでにとった得点の合計。
スコア　チェックポイント間のスコア。
ハート　いまあるハートの数。
タイリョク　ピット君の体力を表示。赤い部分が体力。
コウゲキリョク　矢の数でピット君の攻撃力を表わす。

ステージ１～３の砦のボスを倒すことによって手にいれることができる三種の神器を、持っているものだけ表示してくれる。３つそろうまでは、箱のままだけどね。まぁ、持別自分で使うわけじゃないから、気にすることはない。

チェックシートを拾うと表示される。いわゆるマップ。１マスが１部屋分で、エンピツを持っていると行った部屋がチェックされ、たいまつを持っているの、現在位置がわかるのでとても便利だ。ただし、砦の中だけの話だよ。



クレジットカードを手にいれると、ここに表示される。ヤミ屋にいく前に、ポーズして確かめてみる必要あり。覚えておくようにね。

ピットが今、持っているパワーアイテム（ファイア、ホーリーボウ、ガードクリスタル）が表示されるのだ。もしも、何を持っているかわからなくなったら、すかさずポーズしてこのデータ画面を見よう。

たいまつを持っていると、ここにたいまつが表示される。もちろんチェックシートがなければ、まったく意味がないんだけどね。

ピットが今持っている生命の酒(ビン)の数が表示される。買うときは必ず見たいし、ゲーム中でも覚えていたいね。

ピットが持ってるトンカチの総数を表示。残り数を気にしながら使わないと、あとで困ることになるぞ。

ピットが持っている天使の羽の数が表示される。これにたよるのはよくないが、いつも数個は持っていよう。

えんぴつの有無がわかる。チェックシートとペアで使わないと、ハッキリいってムダ。必ず手にいれたいね。

エンジェランドに

エンジェランドには、メディウサの力によって集められた手下の怪物たちがウヨウヨいる。怪

シーマム



⬅羽のある、進化したヘビの怪物だ。直接ぶつからなければダメージを受けないから、安心といえば安心だね。

モノアイ



➡ひとつ目一族の霊体。いきなり団体で接近してきて、触手でピットをマヒさせて体力を吸い取るのだ。やだね。

死神



⬅メディウサから見張り役を任せられている。こいつがいるとBGMが変わって、すぐわかる。キーキーなく変な奴。

マグー



➡メディウサが生命を吹き込んだマグマ。足もとからジワジワにじみ出てきて、ピットに襲いかかってくるのだ。

ネトラ



⬅ひとつ目一族のナメクジ。上下に動いているので、ピットの矢が当たりにくい。じっくりねらって倒そう。

例によってアイテムで成長するぞ

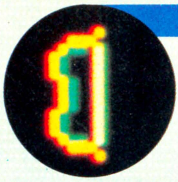
主人公ピットをパワーアップさせるためのアイテムだ。場面に応じて使いわけなくてはならないから、しっかり覚えておくこと。重要なやつは、ファイアとホーリーボウ、かな。

ファイア



⬅ピットの矢に火の玉がついて、とっても強い武器になるのだ。命中率もバッツグンだぜっ!!

ホーリーボウ



⬅ピットの矢の飛距離が伸びて、スピードまで速くなる。このアイテムも絶対取るべし、だね。

ガードクリスタル



⬅ピットの体のまわりに2個のクリスタルがピタッとついて、回転する。つまり、バリアだね。

ハート



⬅敵を倒すと出現。いわゆるお金のことだ。いっぱい集めてお買物をしよう。ちなみにこれは1円。

ハーフハート



➡ビッグハートが半分に割れたやつ。ハート5つ分の価値があるので、5円ということになる。

ビッグハート



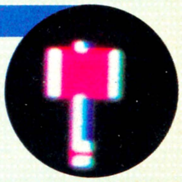
➡でっかいハートだ。ハート10個分の価値をもっているが、ある特定の敵でしか出現しないのだっ!!

ハープ



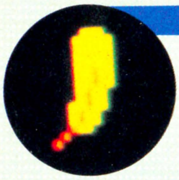
➡うれしいことに、こいつを取ると画面中の敵を一定時間トンカチに変えることができる。必ず取れ。

トンカチ



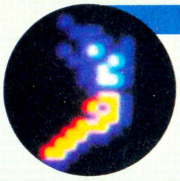
➡砦で仲間のイカロスを助けるのに必要。矢5本分の威力があるが、ひと振りで1本ストックがへる。

天使の羽



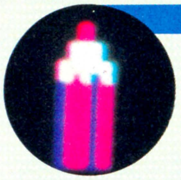
ピットが画面外に落ちても自動的に戻れるようになる。落ちたりすべったりする人は、欲しいね。

たいまつ



⬅これを持ってると砦の中で現在位置がチェックシート上に表示されるのだ。便利だから取ろうぜ。

えんぴつ



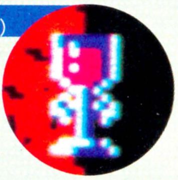
⬅砦の中で使える。店屋にあるぞ。チェックシートに通った部屋をマークしてくれるので便利。

チェックシート



これを持っていると、データ画面にマップが出る。砦の中のみ有効で、えんぴつなどとペアで使う。

生命の酒(カップ)



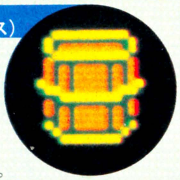
➡これを取るとその場でピットの体力が1マス分回復する。取ってソンはないアイテムだね。ウン!

生命の酒(ビン)



これを1本持っていると、ピットの体力が　になってしまったとき1マス分体力が回復するぞ。

酒ダル(ビンケース)



➡これがあると、1本しか持てなかった生命の酒(ビン)が最大8本まで持てるようになっちゃうのだ。

矢

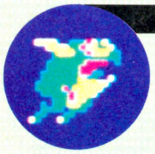


➡ピットの能力によって、4段階にパワーアップする。ピット君の色が変わっていくのだ。

巣くう敵たち

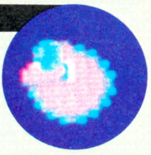
物たちのアルゴリズムを知って、体力を減らさないように練習しよう。出現場所もだよっ!

ケロン



⬅メディウサに羽を与えられたカエル。ジャンプ力だけは人一倍すごい。立ち止まって、矢を射った方が倒しやすい。

ミノス



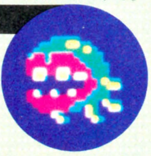
➡ハリセンボンの怪物。いきなり下から飛び出してきて、ピットに攻撃をしかける。かまわず先へ進もうぜっ!

ギリン



⬅地中に潜みピットを待ち受ける巨大アリ地獄だ。足もとに気をつけていないと、大きなアゴにやられちゃうぞ。

ミック



➡モノアイの兄弟分だ。団体で飛びまわって、ピットを襲う。後ろにまわりこんで、攻撃するのがベストだろう。

スノーマン



⬅エンジェランドの雪男。体中氷でできていて、寒いところが好きらしい。氷を投げてくるので要注意キャラだ。

エンジェランドの隠し部屋たち

エンジェランドには、いくつもの部屋があってそれぞれいろいろな役割をはたしている。隠し部屋の位置と内容を覚えるのは、クリアーの最低条件。さあ、マスターするのだっ!!

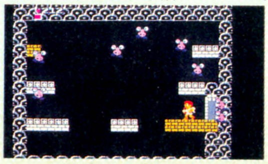
1、お店屋

ピットが集めたハートと、いろんな商品を交換してくれる。けっこう高い物もあるから、買わなくてすむものはできるだけさけよう。



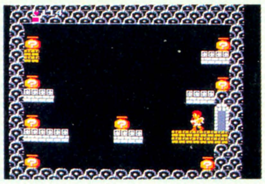
2、敵の巣

敵がウヨウヨいる部屋。ハートを稼ぐには便利だね。でも、敵を全滅させないと脱出できない部屋もあるから、体力と相談してからだ。



3、宝の部屋

中には8つのつぼがあり、矢で射ると宝が出現する。ただし、ひとつのつぼを壊すには、ハートが5つ分必要になるのだ。注意、注意!



4、ヤミ屋

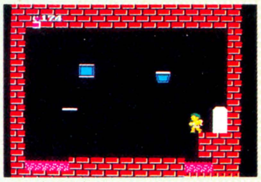
うーん、とうなってしまうほど高い物を売ってる。でも貴重な物だからね。クレジットカードも使えるから、ぜひ利用したいところだ。

5、神さまの部屋

ピットの戦いぶりによって神さまが、攻撃力のアップする矢をくれるのだ。必ず立ちよること!!　これがないとメディウサは倒せない。

6、修業の部屋

神さまがピットに修業をさせる部屋。修業に耐えるとパワーアイテムをひとつだけ、もらえるのだ。がんばって修業に耐えようぜっ!



7、温泉の部屋

ピットがつかれたら、ひとつの温泉にでめいってみよう!　なんと、ピットの体力が回復するんだね。やっぱり、ブームはこわいな……。

8、病院

ナスビ使いの呪いでナスに変えられたピットを、元の姿に戻してくれる。ナスのままっていうのはやばいから、通院するべし。

衝撃のステージ1・冥

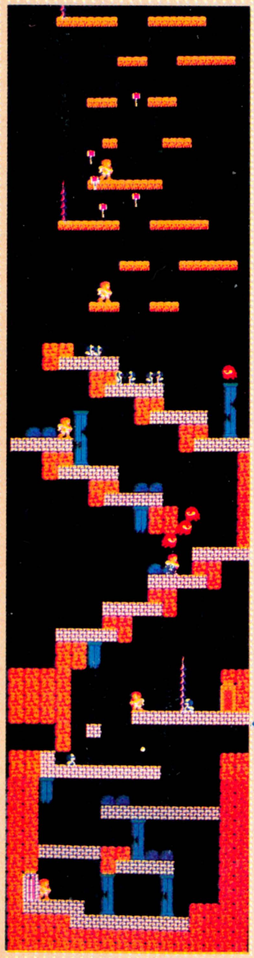
1-1

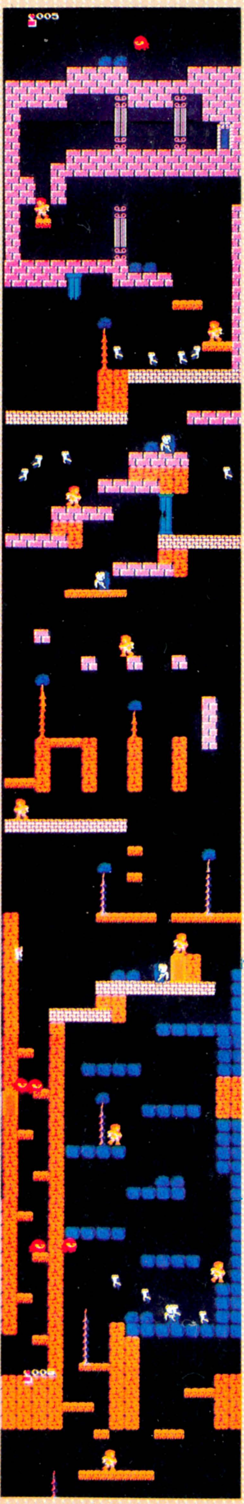


⬆これが冥府界だっ!!

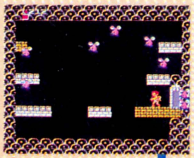
いよいよ"エンジェランド"の冒険が始まるわけだが、ここでは特にピットの動かし方を勉強しよう。すぐすべるぞ。

ピットの冒険は、始まったばかりだ





⬇敵の巣。ハートを集めて、買い物にそなえよう。体力に注意して、ほどほどにしようね。





⬆とりあえず最初の部屋。なぜかなにもない。悲しい。しょうがないから、出ちゃいましょ。

START

ハートをためて、アイテムを買おう



➡お店屋。生命の酒、天使の羽なんかを売っている。ハートがあれば買えるのだ。



➡敵の巣。やっぱりここでもハート集め。ビッグハートが出るから、いっぱいたまるんだよ。

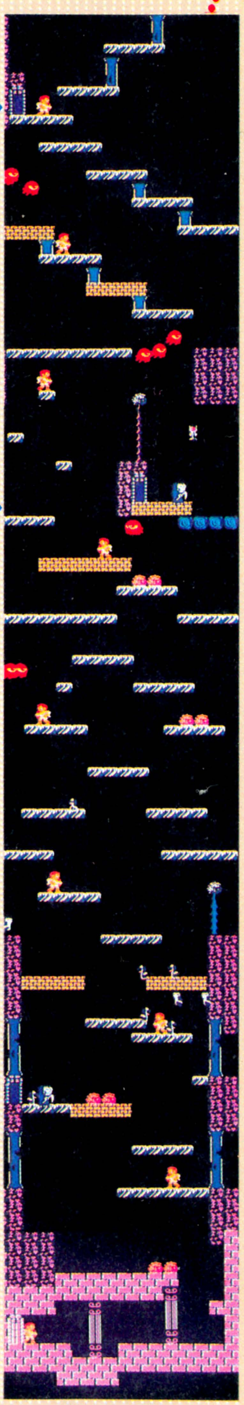
1-2



⬆宝の部屋だ。ハートの数を考えて、つぼを開けよう。死神が出たら外れだから、注意!



⬆アイテムは買う物ばかりじゃないぞ。こんなところにも、生命の酒(カップ)があった!



START

府界全地図大写解っ!

1-3

ピットの乗れるところが、せまくなってきた。それに、トゲにささって死んでしまう危険もあるから大変だっ!!





⬆うーん。またもや、なんにもない。なぜなんだろう? どうしてなんだろう? 悩むぜ。

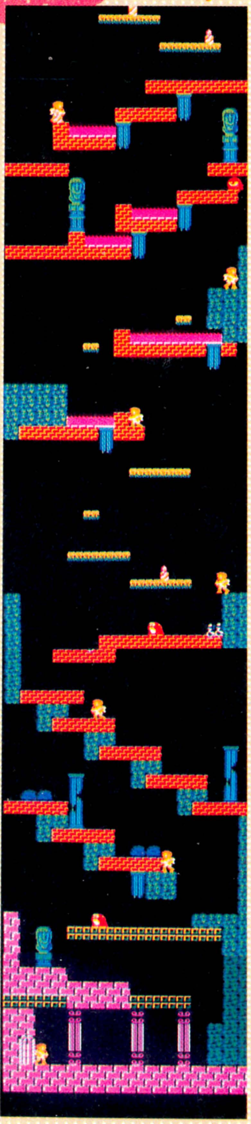


⬆上から落ちてくる敵は、下で待ち受けて矢で狙い撃ちだ! 上を向いて、矢を射よう。

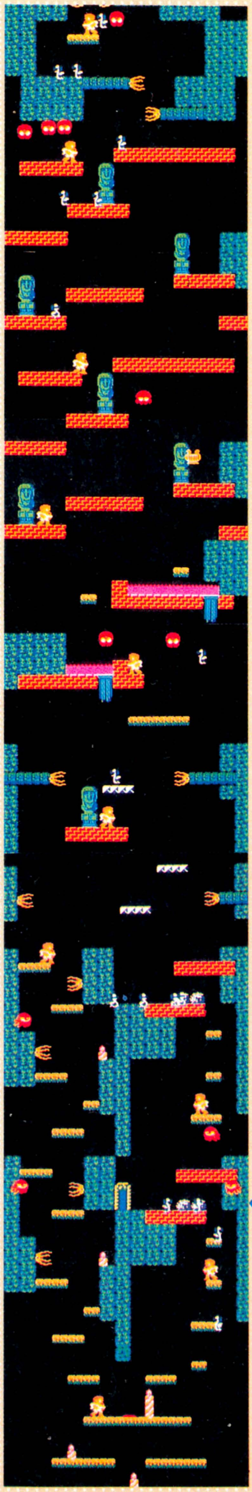
ここが終われば、ついに砦だぞ!



⬆ピットは落ちると死んでしまうのだ。死ぬとステージの頭っからやり直しなんだよ。



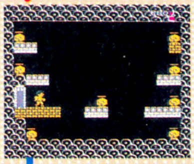
START





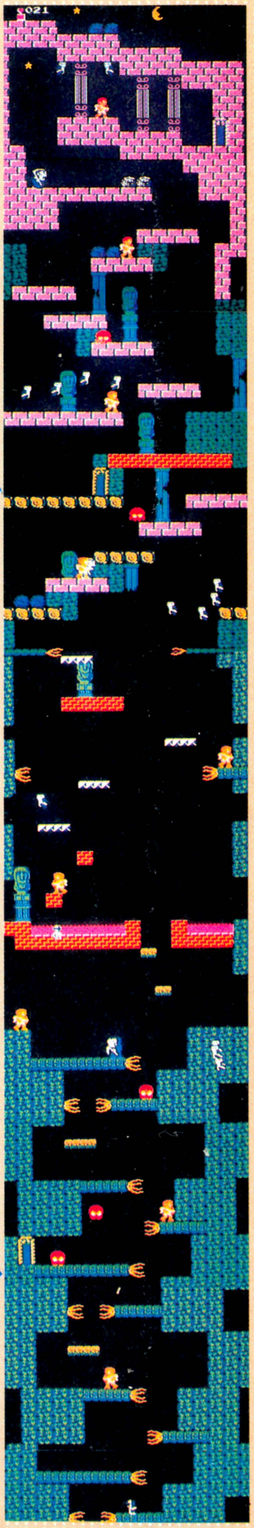
⬆初登場! 修業の部屋。なんとか耐えて、アイテムをいただいちゃおうぜ!

⬇宝の部屋。あまり欲ばらずに、ほどほどに。死神でパーになっちゃうからね。



⬇お店屋。ここでは天使の羽を買うと後々楽になるぞ。ぜひ買いたいところだね。





※画面およびマップは、すべて開発中のものです。

必勝！

闘いの挽歌

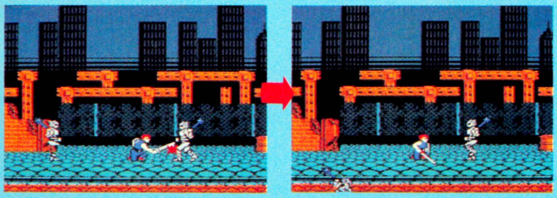
●カプコン　発売中　5,600円

ファミ通13号で約束の、『闘いの挽歌』攻略ガイドをおとどけ！　敵のキャラクターごとに徹底解剖してあるから、キミがどーしても倒せない敵があらわれたらこのページを開いてくれ。分解写真と細かいアドバイスで絶対キミは勝てるっ！

最後の大ボスを倒すまでを徹底ガイドだぜ！

ザコ

どこにでもあらわれるのがコイツらだ。倒し方は簡単だけど、ヘタな鉄砲も数うちゃ当たる。集団でおそってくるとコワイ。用心しろ。



コイツらはしゃがんでいればダイジョーブさ。グッと引きよせて一撃！　カンタンだよね！

ナイフ男

飛び道具とはヒキョウなり。しゃがんでいても下からナイフを投げてくるから困っちゃうね。ザコといえども、あなどれないヤツだぜ。



最初のナイフをよけたり、剣でかわそう！

ふたつ目がくる前に相手のふところへ飛べ！

そこで剣をくりだせばいとも簡単！　なのだ。

拳闘！



敵の投げてくる、"マジックボール"を受ける。

すると剣と盾をとられて素手で闘うハメに。

マムシ兄弟



言われりゃ「ナールホド」。オノを投げてきたらしゃがんでかわしそのまま剣でバシバシ。弱いヤツだ。

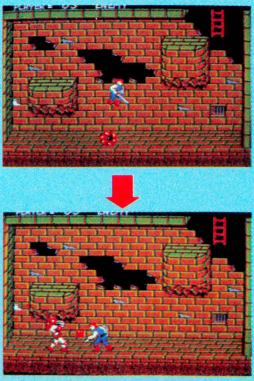
窓の男・丘の男・とぶ男



この連中は、ブーツがなくては倒せない。丘の上のボウガン野郎のそばにはブーツがなかなか出ないから、そんなときはよけながら行ってしまうのが一番さ。スタスタ無視して行っちゃえ！

ARMADILLON





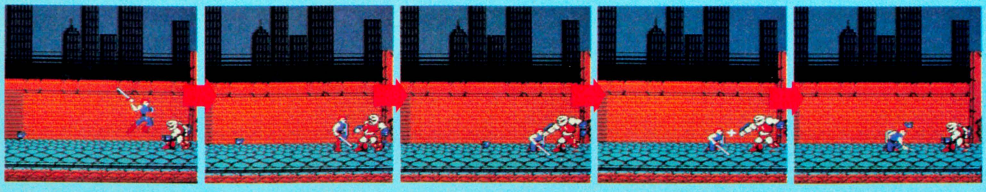
ボール状のときにはジャンプでよける！

立ちあがったら一撃。このくり返しなのだ。

IRON ARM



投げると、ブーメランのように戻ってきちゃう鋼鉄の腕を持っている、凶悪犯御用達のご面相のカレ。戻ってきた手が背中に当たると当然、痛い。こんなものは盾、もしくはジャンプでかわそうね。



手が飛んだらジャンプして頭を斬りつける！

「うッ、こりゃ痛いわ」返ってくる手に注意。

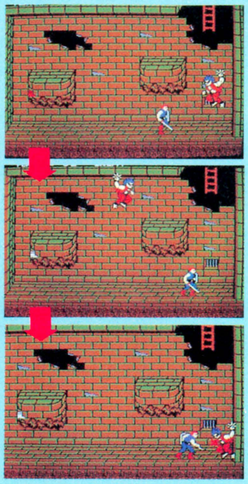
手が返ってくる！　ジャンプですぐかわせっ。

パンチが盾に当たった。左へ少しずらされるよ。

ズリッ。ずれたら振り出しに戻ってくり返し。

ゴブリン GOBLIN



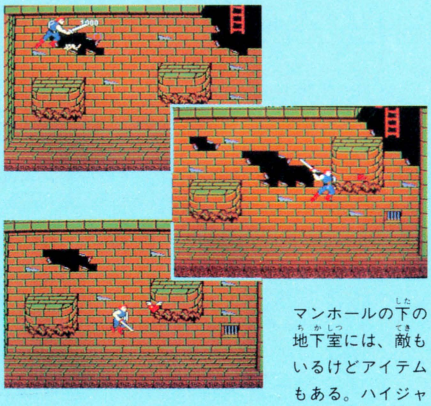


この辺でうまく連打できるときもあるのだ！

反対側へ飛んだら追わないで待ち伏せしよう！

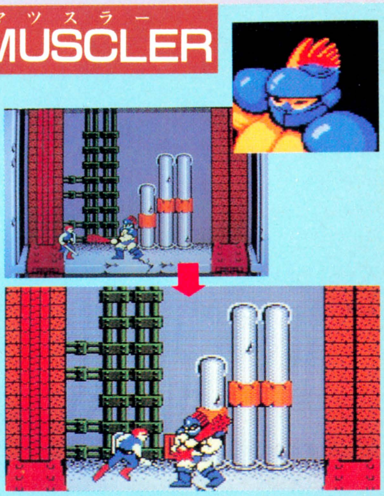
もどってきたらふり向いて連打。数回で倒せるぞ。

かくれキャラ



マンホールの下の地下室には、敵もいるけどアイテムもある。ハイジャンプブーツやパワーアップ、スピードアップ。おまけにネズミのかくれキャラ！　ジャンプしながら剣をふると見つかるぞ。PとSは絶対に欲しいモノなのだ。

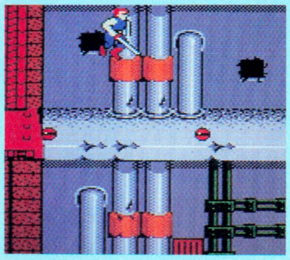
マッスラー MUSCLER



コイツはけっこう憶病なのだ。ぶっといこん棒をブンブンと、数回振ると後ずさり。そのときに一撃をくり返せば、ダメージを受けない。

すべての敵には倒し方がある！ それをキミにさずけよう！

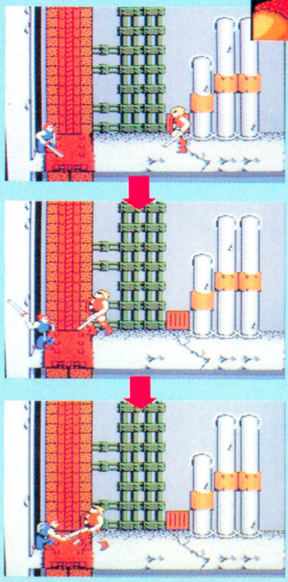
爆弾コロコロ



落っこちてコロコロ迫ってくる爆弾は、リズムがあるからこっちもピョンピョンと飛んでかわすのだ。

トロージャン TROJAN





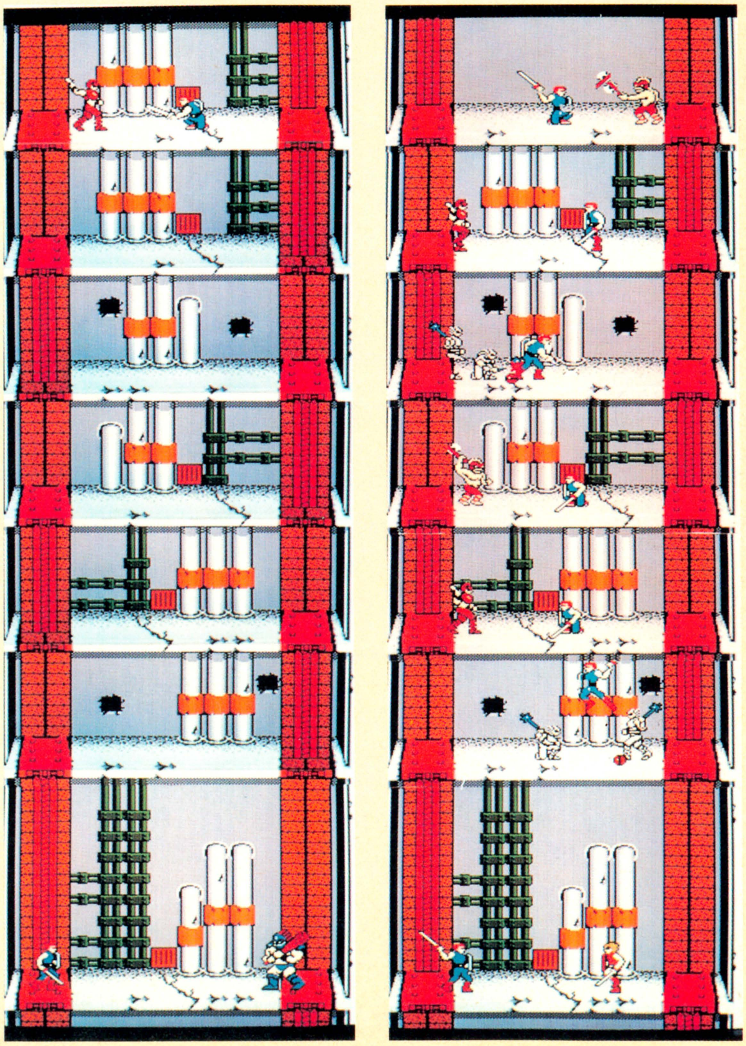
ハッキリ言ってコイツは情ない。日本一弱い奴だ。

画面の左はじにしゃがんで剣をふり回してると、

ひとりで勝手に剣に当たってヤラレちゃうのだ。

STAGE 3

このステージの前半と後半の地形というか、背景は、まったくおんなじなのだ。でも、あらわれる敵キャラクターは別だ。ザコは相手にしないでトットと行き過ぎるに限る。ウン。

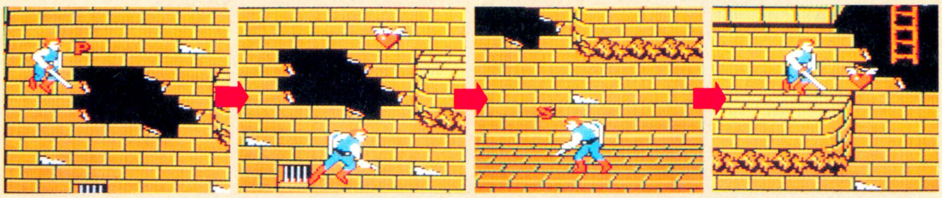


STAGE 4

このステージは、一見複雑そうなんだけど、左へ左へと進んでいけば迷うことなんかないよ。下から上へのシャッターはカギがないと開かないからまずカギを手に入れろ！

地下室のかくれキャラ

このステージのマンホールの下にも、かくれキャラクターがいっぱい。パワーアップのP、スピードアップのS、ハイジャンプブーツに命のハート。探すのは簡単なのだよ。

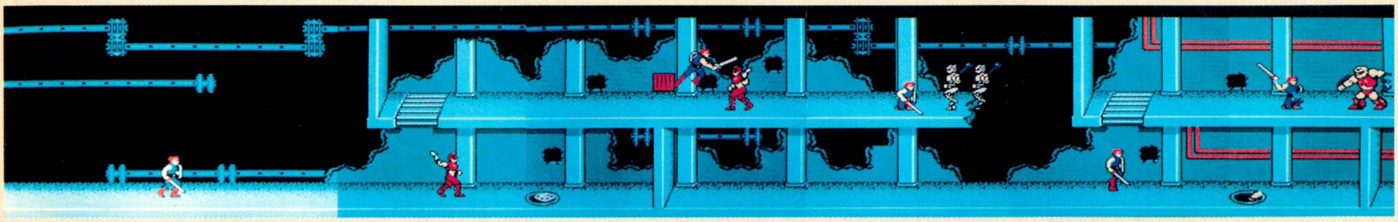


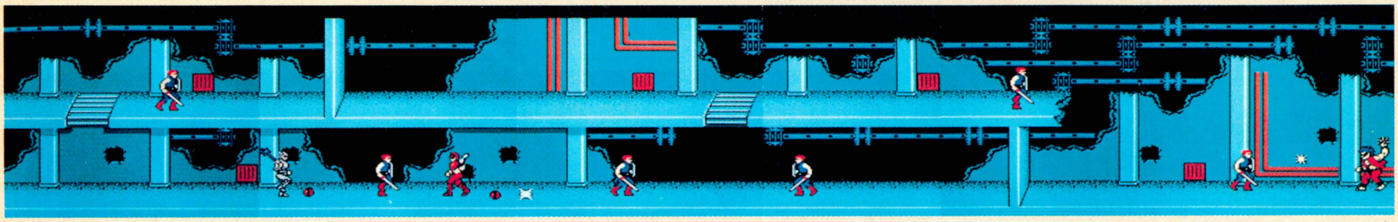
重要なP、S、ハートは絶対にとろうぜっ！

ブンブンと、剣を振りまわしてジャンプだ！

かくれているキャラクターを探しまくる！

アヤシイナア、って思うところにかくれてる。

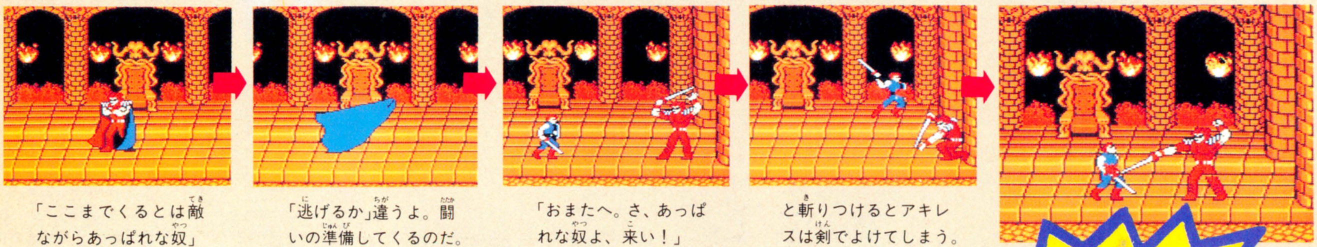






とうとう追いつめた 剣王アキレスと一騎討ち！

来た。とーとーとーと来た、剣王アキレスのお部屋へ！　こんなに嬉しいことはないが、ウカウカしてるとやられてしまう。困ったモンだが、こいつを倒せば平和が戻る。Fight！



「ここまでくるとは敵ながらあっぱれな奴」

「逃げるか」違うよ。闘いの準備してくるのだ。

「おまたへ。さ、あっぱれな奴よ、来い！」

と斬りつけるとアキレスは剣でよけてしまう。

「おまえは胃が病んでいる」盾でうければこんな目にあわないよ。

一撃離脱！　油断大敵

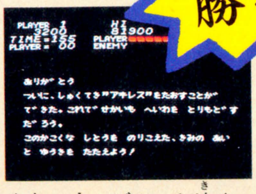


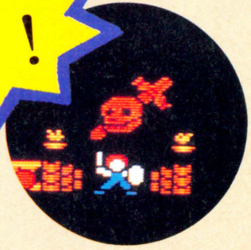
このタイミングで剣を1回だけ振る！

うまくすればアキレスの腰に一発決まるぞ！

タイミングや間合いが悪いとよけられてしまう。感覚をつかもう。

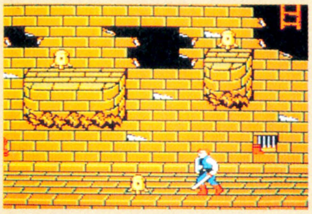
勝利！





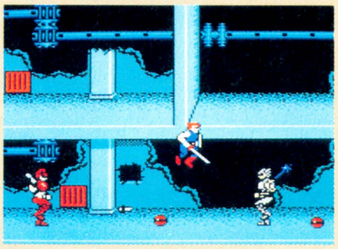
やたっ！　ビシッと決まったぜっ。とにかくジャンプして懐に飛び込んでタイミングよく斬りつけるのがコツだ。何回もチャレンジして、このメッセージを生で見よっ！

手とり足とり分解写真。これでクリアーできなきゃ戦士じゃない！



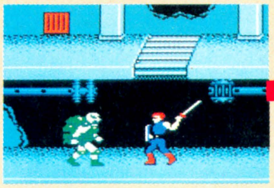
この２番目の部屋も当たるとラッキー、１UP。ひとつをこわすとすべて消える。

ザコも爆弾もドンと来なさい！

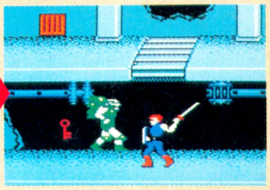


ザコや爆弾も、ひとつひとつがおそってくるとこわくないけど、集団で来るとケッコウうるさい。

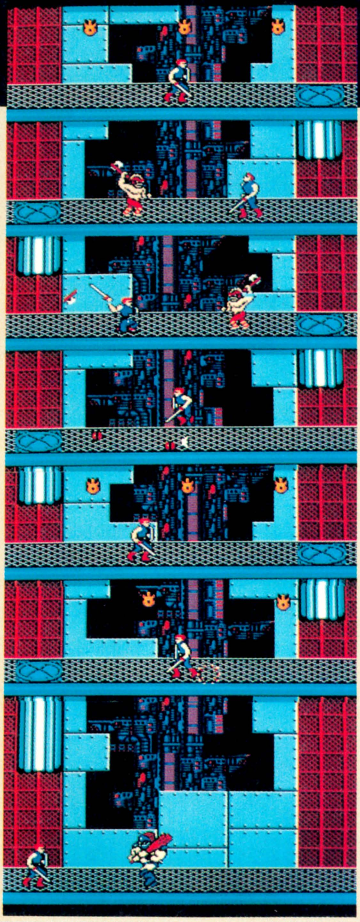
カギを出せ、カギを！



この上のシャッターを開けるカギはどこに。



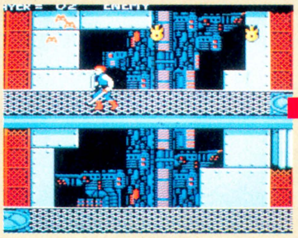
なんと、コイツを倒すとあらわれるのだっ！



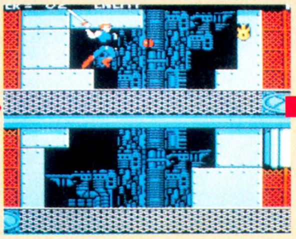
STAGE 5

このステージは短いのだ。敵キャラとの闘いよりも、アイテムを探すことの方がポイントだ。見つけるとグッとおトクだ。後の展開にも影響が大きいのだ！

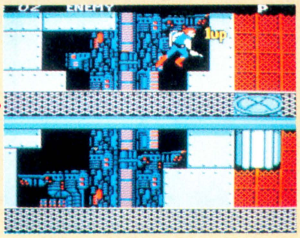
オイシイものは最後にとっておくものなのだ！



３つならんだフロア。まず上のフロアにはコウモリたちと……。

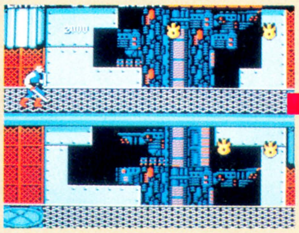


ジャマでしょーがない爆弾がかくれているけど、最後にはラッキー。

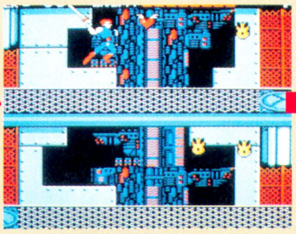


なんと１UPをしてくれるのであリました。メデタシメデタシ。

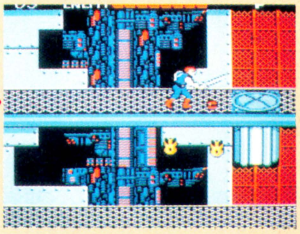
とっても貴重なアイテム……それは命のハート



下のフロアには、まず2,000点！こいつはウレシイねえ、最初から。



ほんでもって２番目が命のハート。またまたうれしいアイテムだぜ。

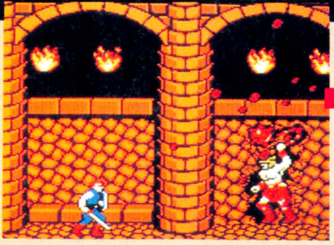


良いことはそんなに続かないぞ。やっぱり最後は爆弾が入ってた！

STAGE 6



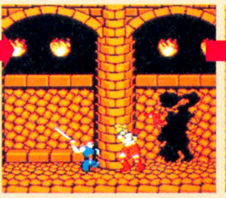
ステージ６の最後に鎮座する、いや壁の中に埋まっている変な奴。誰もこなかったらずーっと埋まったままなんだろうか。悩むなァ。



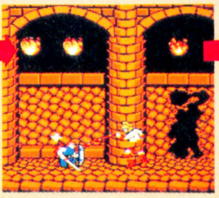
破片を飛び散らしながら登場っ。破片に当たってもダメージを受けるぞ。



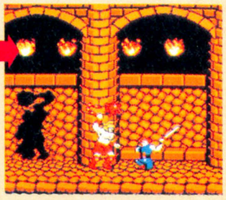
ブンブン振り回すハンマーに当たると、こりゃまた痛いので注意っ。



ジャンプしてズダダッと連続して斬ればよし。



失敗したらすぐさま盾でハンマーをかわすの。



右のヤツも同様にしてぶった斬ってあげよう。

DOG

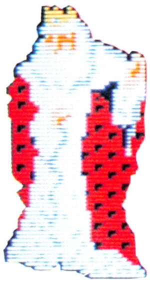


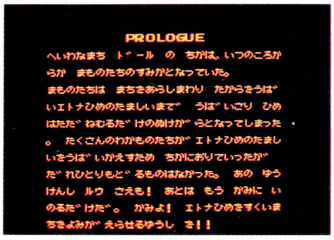
ディープダンジョン
魔洞戦紀

●スクウェア　3,400円　発売中

DOGから、全ての画面が3D画面という、本格派RPGが登場するぞ。ゲーム進行自体はごくシンプルなRPGなんだけど、地下何層にもひろがった巨大な地下迷宮がゲーム世界の全てだという点が新しい。君は、主人公の勇剣士ラルその人となり、王の命をうけ、地下へと向かう。魔王を倒し、ぬきとられた姫の魂を救い出すために！　さて、RPGに不可欠なのは、なんといっても想像力と冷静な判断力。キミはだいじょうぶかな？

魔物を倒し、姫を救うことが君の使命だ





地上で手に入る武器と防具

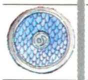
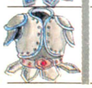
武器

	ほそみのけん　攻撃力はないが、軽くてあつかいやすい。最初はコレ。　80G
	どうのけん　値段が安いので最初からこれにしてもよい。　120G
	せんとうやり　かなり攻撃力が増す。確実に踏むべきステップだろう。　200G
	ておの　低レベルのうちに手に入る中ではもっとも強力。ぜひほしい。　400G



まいどどーも

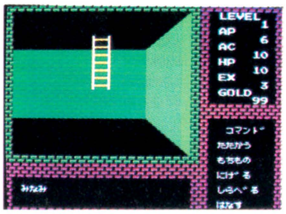
防具

	きのたて　とりあえずないよりはいい、という程度。パスしてよい。　20G
	かわのたて　武器の値段とのかねあいもあるが、最初はこれが無難。　40G
	うろこのたて　値段のわりには強力。たては比較的安いのでたすかる。　100G
	かわのふく　金がなければこれにする、という程度。ちょっと弱い。　40G
	くさりのよろい　早いうちにこれにしておくとかなりラクだ。　80G
	うろこのよろい　よろいは、値段の関係からも、確実に買いかえたい。　200G
	てつのよろい　これを手に入れたら、しばらくはそのままでオーケーだ。　700G

これが主人公の使う魔法だ

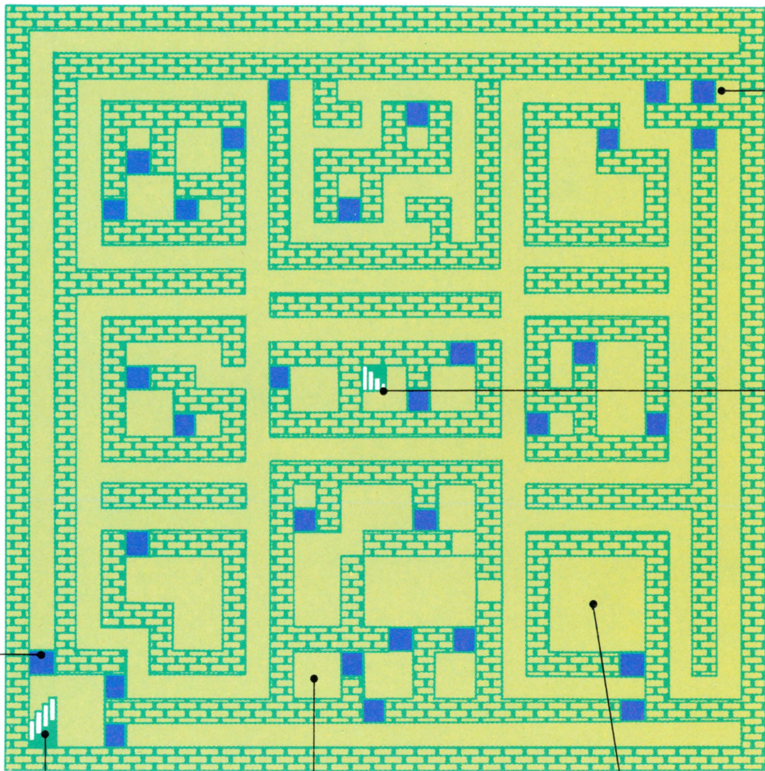
RPGといえばなんといっても魔法。ただし、このゲームでは、購入したアイテムを使って魔法をかけるのだ。

	パン　RPGにつきもの。ヒットポイント回復の魔法、ハイドを使える。
	聖水　毒にやられた時のための魔法、ポウアスに使う。常備したいところ。
	コンパス　自分のいる位置の座標を知ることができる。まあ役にたつ。
	水晶　のぞくと地図を見ることができる。非常に便利だが、なかなか手に入らない。
	香料　敵にかがせて眠らせてしまう、ドルマの魔法に使える。
	聖なる灰　敵の魔法を封じるアンカースの魔法に使う。絶対にほしい敵もいる。
	いかずち　敵をしびれさせるパラルの魔法。なかなか強力な魔法だ。
	小石　フウの魔法によって、敵に投げつけた小石は火の玉と化す。
	まき　ブラストの魔法によって燃え上がり、敵に大きなダメージをあたえる。
	布　ピンチにボルの魔法をつかうと、別の場所へワープする。成功率は低い。



最初のフロアーといっても、簡単な構造にはなっていない。入ってまず、3つの扉（ひとつは鍵がかかっている）のうちのひとつを選ばなければならない。初めはゲームに慣れるためにも、右の入り口をおすすめする。

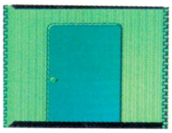
地下1階のマップ



強敵がいるぞ！
ここには必ず強い敵がいる。種類は決まっていない。まちがって入らないように。

階段(Down)
地下2階に降りるための唯一の階段。それほど行きにくい場所ではない。

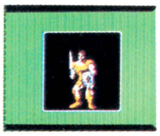
鍵のかかった扉



いきなり開かずの扉。ここを開ける鍵は地下3階にある。いったい奥には何があるのか。

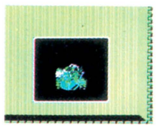
階段(UP)
地上と地下1階をつなぐ階段。つまり、このフロアーのスタート地点ということだ。

冒険者



冒険者とは、主人公より先にダンジョンに入った人のこと。情報をくれる。

ゴミの山



ゴミの山には、宝か敵がかくれている。とにかく調べよう。

FLOOR1の敵

基本的には戦いやすい敵が多いが、レベルが低いとけっこうてこずる敵もいる。冒険者がいきなり襲いかかってくることもあるから注意。



ジェル
一般のRPGでいう、スライムクラスの敵。最初のうちはこいつを倒しまくってレベルをあげるのだ。



ウェアマウス
ドブネズミが巨大化したモンスター。レベルが低いうちはけっこうてこずらされる。ゴミの中に潜んでいる。



おおぐも
タランチュラ。動きはにぶい。毒にさえ注意していれば、それほど怖い敵ではない。意外とねらいめだ。



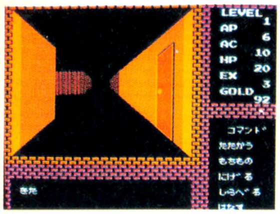
盗賊
勇剣士のなれのはて。弱気なので、こっちは強気でせめまくろう。不利になると、すぐに逃げてしまう。



がい骨
ダンジョン内で死んだ剣士たちの悪霊。魔王の手によってよみがえった。レベルの低いうちは逃げた方がよい。

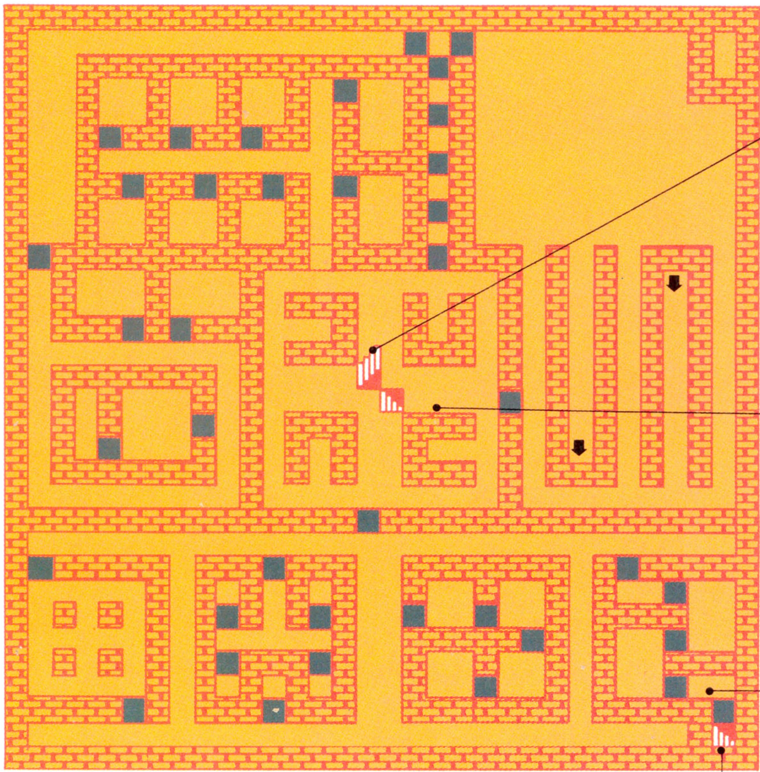


人喰い熊
するどいツメとキバが武器。地下1階に出現する敵の中ではもっともてごわい。ここは逃げるが勝ちだ。

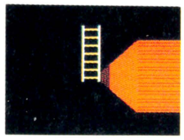


地下2階は、これといって重要なポイントのないフロアーだ。しかし、だんだん敵が強くなっていることは感じるはずだ。地上を基地として、ここは徐々に足をのばしつつレベルを上げ、装備を強化していこう。次の地下3階までいけば、街がある。そこにたどりつくまでの力を、ここでつけるのだ。

地下2階のマップ

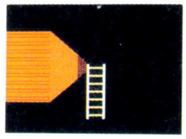


階段(Up)



ここが地下2階のスタート地点だ。4ッ角になっていて迷うぞ。

階段(Down)



地下1階からおりてくるとすぐ、地下3階への階段がある。

強敵がいる!

この先の階段への道をふさぐように、ここには強敵が立ちはだかっている。

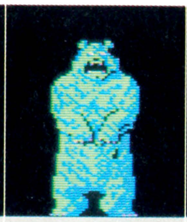
階段(Down)

この階段が、地下3階の街へ行くためのたったひとつの道である。

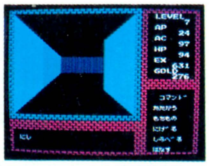
FLOOR2の敵

地下2階で出会う敵は、基本的に地下1階の敵と同じだが、同タイプのグレードアップした敵も登場する。あせらず行こう。ただし、強いやつはかなり強くなるぞ。



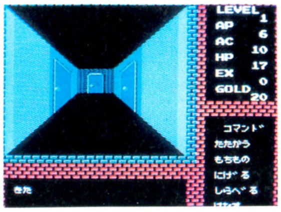



ブルージェル	ウエアジェル	グールベア	がいこつの剣士
ジェルの一種だが、パワーはノーマルなジェルの倍以上ある。ばかにしてかかるとしっぺ返しをくう。あなどれない。	これもジェルの一種。パワーはブルージェルと同程度だが、動きはかなり速い。意外とてこずらされる相手だ。	パワーは人喰いぐまをかなり上回る。前足からくりだされるパンチの破壊力はすさまじい。殺されることも多いので注意。	がいこつの中でも、剣士だったころのレベルが高いもの。パワーもノーマルのがいこつよりもかなり上だ。



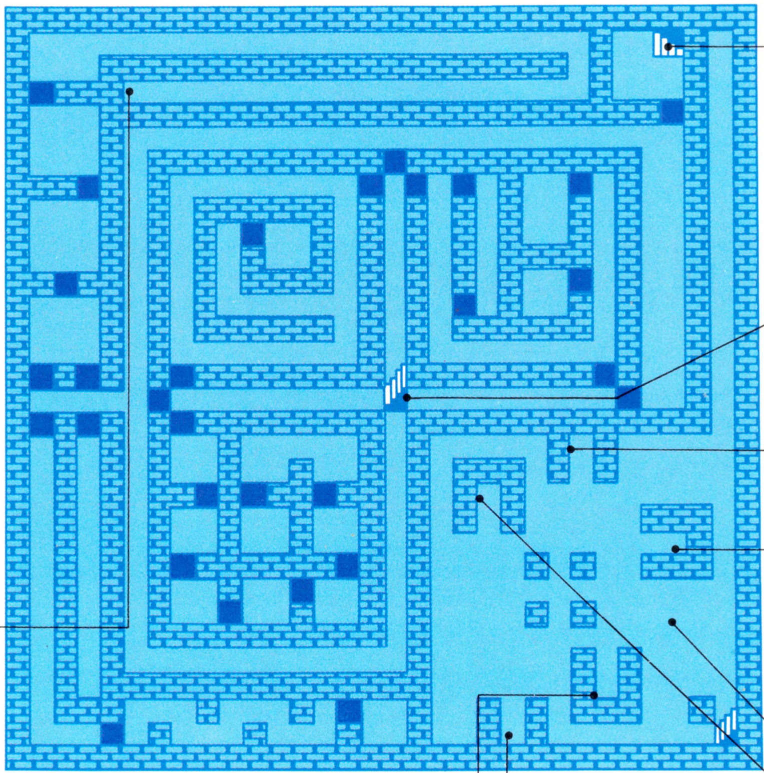
地下4階以下はどうなるのかな?

地下3階までの紹介で、だいたいどんなゲームなのかわかったと思うけど、このゲームはこれからだといってもいい。複雑な迷路と、それをむすぶ多くの階段……。このゲーム攻略の最大のポイントは、戦いの拠点をみつけることだ。そしてどうしたら簡単にその拠点に行けるのか、その通路を見つけることだ。



地下3階には、武器、防具の店から、宿までそろった街がある。ここがダンジョンをより深く進んでいくための第2の拠点となるわけだが、実は、この街から直接下におりることはできない。真に重要なのは、むしろ鍵だ。

地下3階のマップ



階段(Down)
ここより、いよいよ未知の世界へと入っていくのだ！

階段(Up)
この階段からおりると、地下4階への階段を見つけられる。

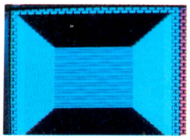
道具屋
コンパス、水晶、香料など地上と同じものが手に入るのだ。

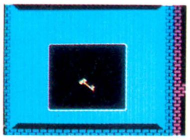
パンと聖水の店

	聖水、パンとも、地上の倍の値段がかかる。
	ここでパンが手に入るのはとてもうれしい。

3階には街がある!

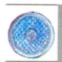
鍵はここにある!





このつきあたりの壁を調べると、鍵が見つかる。秘密の通路を開け。

防具屋

	うろこのたて　ここにくるころにはすでに持っているはず。 100 G
	てつのたて　ここにきたら、さっそくこいつを買うべし。 500 G
	おおきなたて　下からもどってきて買うことになるかな？ 800 G
	うろこよろい　ここまできてこれを買う必要はない。 200 G
	てつのよろい　強力。こいつを手に入れればひとまず安心。 700 G

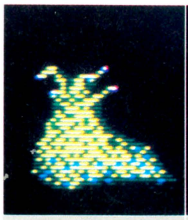
宿屋
ここの宿を拠点にして、武器購入のための金をためるのもいい手だ。

武器屋

	てつのけん　ここの街の存在価値はこれにある。手に入れろ！ 800 G
	いくさおの　少々使いにくいが、とにかく強力。 1000 G
	たいまのけん　高いだけのことはあって強力無比。 3000 G

FLOOR 3の敵

ここまでくると、敵のレベルは全体にぐっと高くなる。こっちもしっかりレベルアップして、装備もかためていかないといたいめにあうだろう。



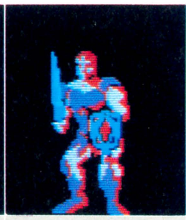
ウェアバグ
ウェアジェルの成長したもの。パワー、戦力とも、かなり強くなっている。そのグロテスクな姿は、戦士を恐れさせる。



ナイトリード
がいこつ系のモンスターの中で最強。魔王からナイトソードの称号が与られている。闇に潜んで、待ち伏せをする。



ナイトベアー
もっとも凶暴な敵。出会ったらとにかく逃げた方がいい。暗い色をしていて、闇の中で眼だけをギラギラ光らせている。



地底の戦士
冒険者が魔王の手にかかり、魔力によってその手先にされたもの。もとより戦いのプロなので苦戦を強いられること必至。



デスマウス
ウェアマウスが成長し、さらに魔王の魔力によってパワーアップされている。そのすばやさには注意が必要だ。

FROM
"THE LEGEND OF BALUBALOUK"

アイギーナの予言

●(株)ビック東海　発売中 5,300円

時の彼方の民に告ぐ
天空に凶星現る時、それは前兆なり、
大いなる闇が来たりて、この地に禍いをもたらす。
これ、すなわち、バルバルーク伝説なり。
「影の神、光の神をたばかり、この地を闇す。
　光の神、大いに怒りて雷の神を遣わす。
　雷の神、聖なる理力より現れ、影の神を戒めん。」
我が民、この聖なる理力を5つの石に封じ、
大いなる闇より、この地を救う。
再び禍いが来たる時、その5つの石より
光ある事を祈りて、これをしるす。
これを手に入れたる者、
我とともにあり。
アイギーナ

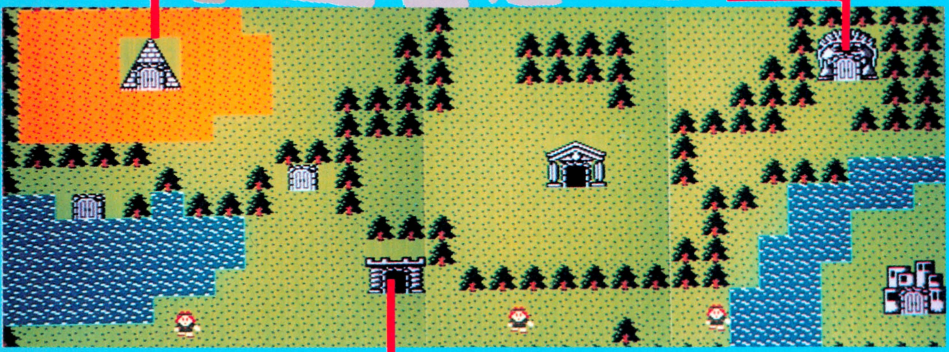
エリア3までのマップ 大・公・開

それぞれの地下迷宮はとても複雑で、マップなしではちょっと難しい。そこで今回は、エリア3までのマップとほこらを大公開しちゃおうってわけ。エリア4からは自分でメモするように。

バルバの地

エリア3 王の墓

エリア2 ガザの城跡



エリア1 ギゼの洞窟

このバルバの地には、地下迷宮＋数々の秘密が潜んでいる。思わぬ現象が次々と起こって、物語は意外な展開をみせる。とにかく最初にエリア1のギゼの洞窟にはいって、再び地上へもどってきてから歩きまわること。そう広い地上マップではないから、すべて謎を解明するのも決して無理なことじゃない。がんばってみようっ!!

バルバの地の秘密

1 エリア2へのワープホール

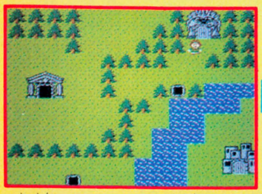


⬅写真のプレイヤーの位置へいってみよう。そして✚ボタンの下を押す。すると左の木が消えて、ワープホールが出現する。



➡出現したワープホールを通ると、川向うにあるエリア2のガザの城跡前へいけるようになる。ワープの方法はこれしかない。

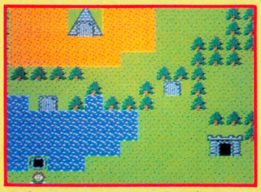
2 再びお告げ所へ



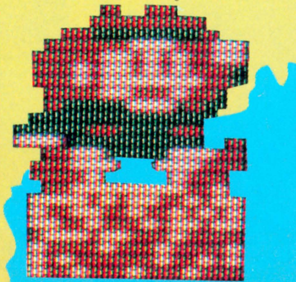
⬆写真のプレイヤーの位置へいって、左の木を押してみよう。するといきなりワープホールが……

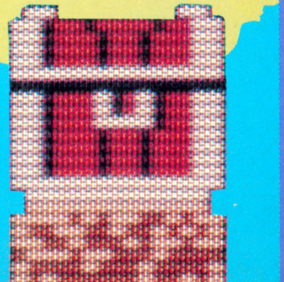


⬆左下の木から出現したワープホール。ここにはいると、地上マップ左の湖へのワープができるのだ。



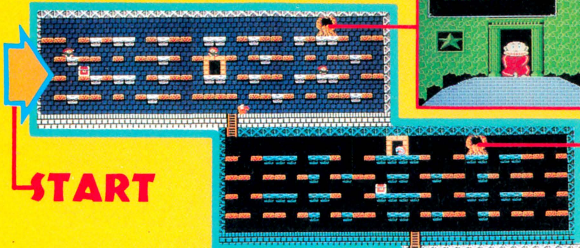
⬆出てきたところは左の湖。お告げ所へかえって、お告げを聞いてこよう。お告げは基本なのだっ!!

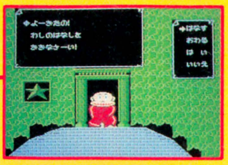




エリア1 ギゼの洞窟

なにより先にここをクリアーしないと、お告げ所に入れないし、他のエリアの入口も開いていない。地上を歩きまわっても意味がないのだ。とりあえず、最初のエリアだけはさほど難しくはないからサッサとクリアーしちゃおうぜっ!!





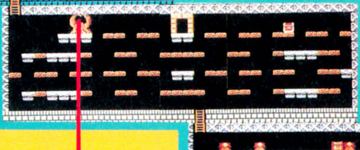
⬅ライフオブスターを取ってこのものしりおじさんにヒントを聞こう。隠し部屋について聞けるはずだ。必ず行け。



⬅エリア2で手にいれた古文書を、ここで訳してもらう。長老のおばばは、何かを教えてくれる。必ず行くこと。

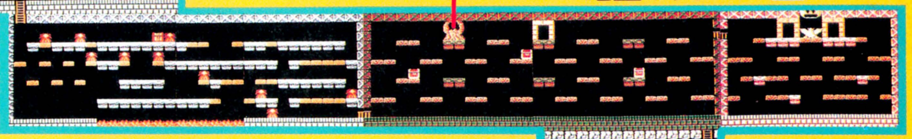


⬇いるのはがんこじいちゃんだ。ここでは魔法の鍵について、質問してみよう。何に使うか教えてもらえるんだよ。





➡前のフロアで取った石碑について質問すると、隠し部屋の入り方を教えてくれちゃうのだ。





エリア2 ガザの城跡

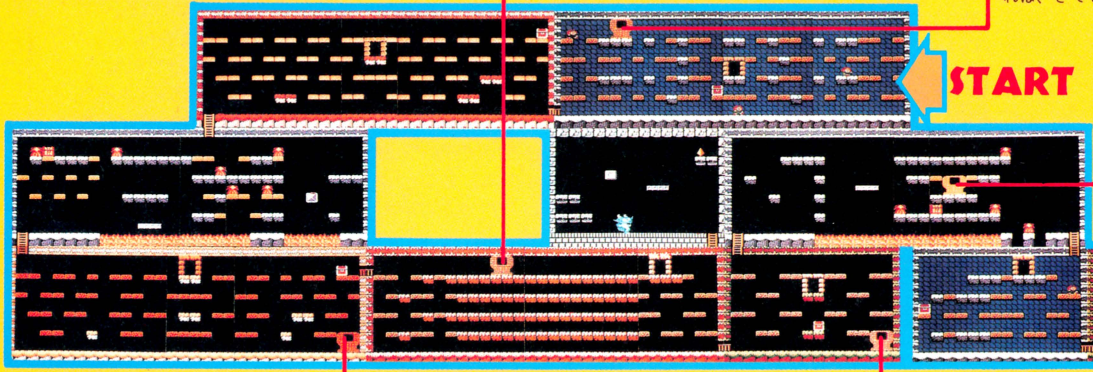
さすがにエリア2ともなると、シューターのみの攻撃ではクリアーが難しくなってくる。魔封じの玉やシビレ薬の位置を覚えておくことが、重要になったということだ。できるだけ、取った方がいいね。



⬇このほこらには、おじいさんがいる。石碑以外のことには答えてくれないので、取ってからくること。



➡長老のおばばがいる。古文書を4メタルで訳してくれるぞ。古文書がなければ、きても意味がない。







⬅ここにいらっしゃるのも、長老のおばば。古文書を持っていって、ここで訳していただきましょう。



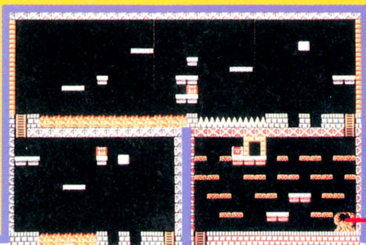
➡鍵屋。鍵屋のオヤジがいる。ここでは必ず魔法の鍵を買おう。効力は、エリア1ですでに知っているはずだね。

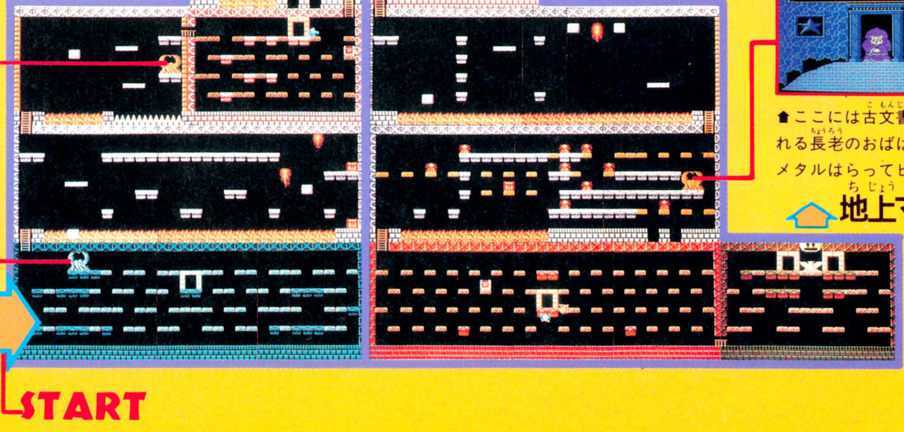


⬆ものしりおじさんだ。オーラの神器についての、とっても重要なヒントが聞けるひずだぞっ！

エリア3 王の墓

エリア内の各フロアが、動く板や炎などのためにクリアーしにくくなってきた。でもタイムリミットはないから、ゆっくりやっていれば大丈夫だけどね。このエリアでも隠しアイテムの位置が大切。しっかり覚えるように!!







⬅がんこじいちゃんだっ！ここでも、白紙の古文書の秘密を聞ける。魔法のインクとは何ものだ？



⬆ここには古文書を訳してくれる長老のおばばがいる。6メタルはらってヒントを聞け。



⬅ここはおじいさんがいるが、石碑についてのみしか答えてくれないから、石碑がなければ、行っても意味がない。



➡がんこじいちゃんがいる。ここでは、白紙の古文書と魔法のインクの関係が聞けるはず。必ず行っておこうぜ。



このゲームでは、人工知能を持つロボットをプレイヤーが自分の好みに合わせて能力をセッティングして、強いロボット＝メタルソルジャーを作ることができる。そしてそれをあらかじめゲームにセットされた相手ロボットと戦わせたり、友達のつくったロボットと戦わせることもできる。プレイヤーのテクニックでなく洞察力や推理力が重視されるゲームだ。

●ソフトプロ　発売中　2,980円（ディスクカード）

メタルソルジャーをつくるのだっ!!

組み合わせによっては、数えきれないほどのメタルソルジャーをつくることができる。その中から自分だけのオリジナルを考えるのはなかなか楽しいものだ。そのためにはまず、7つのタイプのロボットから、好きなものを選ぶ。それから、右の能力のパラメータを調整する。ただし、その時の数値は、トータルで1000未満に設定する（パラメータの調整は✚ボタンの上下で調整したい能力を選び、左右でその能力の増減をする）。そして、ほかのメタルソルジャーと戦わせて見て、さらに強いものへと改良しよう。

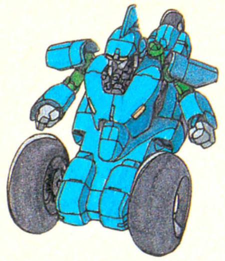
パラメータを調整しよう



SPEED	速度。上げれば速く移動できるが燃料消費量が多い。
DEXT	運動神経のようなもので、動きの機敏さを左右する。
ARMOR	これを増やすと防御力が高まり、ダメージが少なくなる。
TORQUE	敵をコーナーに追い込んだとき、これが強い方が有利。
JUMP	増やすとジャンプの回数が多くなり、敵から逃げやすい。
WALK	歩く速さが調節できる。ただし速くすると燃費が悪くなる。
LASER	これを上げると1回のヒット力が強くなるが、燃費が悪くなる。
LUCKY	接近戦の時の攻撃が有利になる。"つき"がある。
I.Q	知能指数。攻撃された時によけるのがうまくなる。
LDIST	レーザーの射程距離。上げるとより遠いところまで届く。
KICK PUNCH	それぞれ、上げれば上げるほどそのパワーは強くなる。
CHARGE	レーザーを撃つ前のチャージタイムを短かくできる。
MIND	戦意を上げるためのコマンド。0だと逃げてばかりいる。
JDIST	これを上げると、より敵から離れてジャンプする。

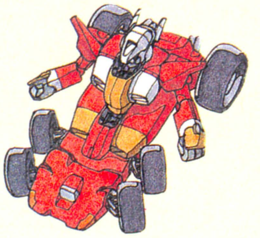
ロボットは全部で7タイプ

3TIRE



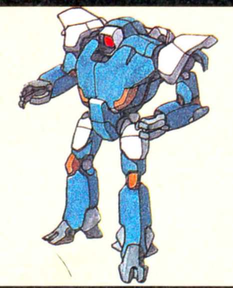
LEGタイプより動きは速いけれども、燃料の消費が多い。

6TIRE



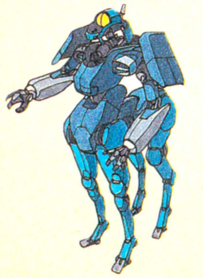
3TIREより安定がいい感じだ。ただし性能はあまり変わらない。

2LEGS



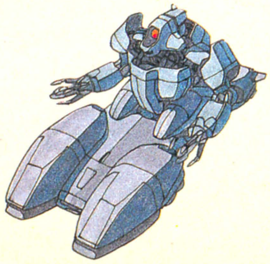
いちばん人間に近い形をしているだけあって、キックがすばやい。

4LEGS



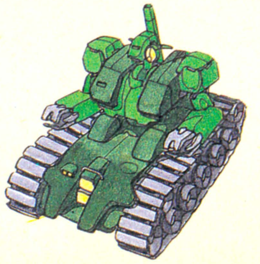
歩みはあまり速くないが、ジャンプは速く、遠くまで飛べる。

HOVER



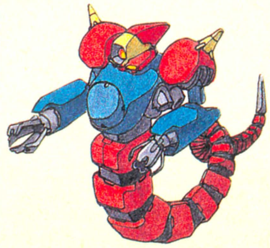
移動速度はいちばん速く身のこなしもいいのだが、燃費が悪い。

BELT



燃料消費の点では優等生なのだが動きは7つの中でいちばん遅い。

SNAKE



性能は4LEGSとほとんど同じ。シッポを使ったキックが特徴。

ゲーム画面のみかた

ヒットポイントスケール
ヒットポイントの大まかな目安になる。このメーターがなくなると爆発して負けとなる。

敵との相対距離
敵との距離はここに表示されるが、見てても面白くはない。次の調整の目安にはなるかな。

ヒットポイント数
ヒットポイントの数値も表示される。これが0になると負け。火を吹くぜ。



ロボットの名前
対戦中のメタルソルジャーの名前が表示される。どれとどれが戦ってるかを知るには当然必要だね。

チャージランプ
レーザーのチャージがされていると点灯し、レーザーが発射可能となる。

進行方位
メタルソルジャーの向いてる方向を示す。レーザーはこの方向にしか発射することができないよ。

ジャンプランプ
自分のメタルソルジャーがジャンプするときに点灯し、着地すると消える。

ヒットポイントが50以下で点滅
ビックリマークはヒットポイントが50以下になるとつく。危険信号だね。





パンチランプ
パンチをくり出したときに点灯する。別に当たったかどうかには関係ない。

レーザーランプ
レーザーを発射するごとに点灯する。撃つごとに燃料もかなり消費するぞ。

燃料残量
燃料の量が表示される。これが0になっても負けになっちゃうから、注意深く見守ろう。

キックランプ
これもまたキックが決まろーが決まるまいが関係なく、キックをしたときにつくだけだ。

強いメタルソルジャーのつくり方



だいたいすべてのタイプのロボットにあてはまるのが、SPEEDをあげた方がいいということ。とくにレッグスタイプやタイヤタイプなどは、SPEEDをあげておかないとホバーなんかの餌食になってしまうのだ。次に、守りを固めて逃げにまわろうと思ったら、DEXTとARMOR、そしてJUMPをあげた方がいい。こういうタイプにすれば、燃費の悪い攻撃タイプの奴には勝てるようになる。逆に攻撃タイプのメタルソルジャーをつくるには、LASER、LDIST、CHARGE、MINDをあげる必要がある。燃費がとても悪くなるが、燃料切れの前に相手を倒してしまえばすむからそれでいいのだ。ホバーやスネークはこのタイプがいちばん合っているようだ。I.Qは一見少なくてもよさそうだが、逃げ、攻撃の両タイプとも5くらいにはあげておかないと、すぐに敵にまわりこまれてしまうぞ。以上のことを参考に強いメタルソルジャーを作ろう。

メタルソルジャーに名前をつけよう



名無しの権兵衛はちとさびしいし、"AHO"とか"BAKA"とか"YOWAINDAYON"(注：8文字までです) とか入れて、マジに弱いのもマヌケ。しっかり強そうな名前をつけよう。雰囲気よ、ふ・ん・い・き！

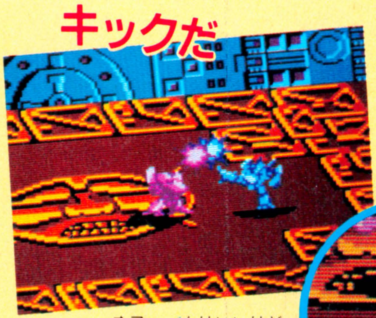
ベリアサイドでくり広げられるロボットバトル!!



⬅競技場ベリアサイドも、こんな風に高くジャンプしながら戦っていると、とても狭く感じるのだ。



⬅2LEGSタイプの強力パンチ。青いメタルソルジャーは、パンチの色も青い。かなりのダメージだ。



⬅見よ、このまっすぐに伸びた足。相手のパンチと相打ちになってしまった。もっとやれ。



➡フォームはいいけど、からぶりじゃ意味ナシ。



⬆パラメータで強化しておかないと、こんなに遠くまでレーザーは届かない。作戦勝ち。



⬆ノロマなヤツだと、足の速いメタルソルジャーにあっという間に追いつかれて、こんなふうに後ろから体当たりされてしまうのだ。



⬆勝負に負けたメタルソルジャーの哀れな姿。頭がふっとんで、首から火が。キビシーイ真剣勝負だ。

SNAKEタイプはこうしてキックする



➡足のないSNAKEタイプは、シッポでキック。ふだんは曲っていて、ピンとなったらキックだ。

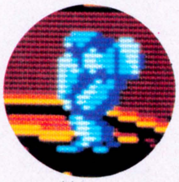
ブリーダー番外編 ファミ通公認 ブリーダーバトルリーグ

ルール

もちろん、『ブリーダー』のルールを、そのまま採用する。先にパワーがゼロになった方が負け。その前に燃料切れになれば、燃料がなくなった方が負けだ。とにかく、爆発した方が負けである。リーグ戦は勝ち点制（6大学野球とかファミスタ野球が採用してるやつね）で行ない、もちろん総当たり制。先に2勝した方が、勝ち点を取れる。勝ち点の多いロボットが優勝だ。ただし、勝ち点が同点の場合は、勝率の高いロボットが優勝となる。

➡出場8ロボットの完全データだっ!! 出場選手のコメントものせといたから、結果とあわせながら読んでみよう。なお、質問の項目は、①何割くらい勝てそうか？②得意な相手は？③自分のロボットの特徴は？④理想的な勝ちパターンは？⑤優勝できそうか？ の5つだ。

これが参加するロボットたちだ!!



TACO.X作 (2 LEGS)

TACO.XⅡ

〈試合前のコメント〉
①作ったのが12時間前だから、そのときなら7割強②夜になったらわからない③2徹だから帰って寝ます④ツボにはまること⑤誰もデータをいじくらなければ

パラメータ表	
SPEED	10
DEXT	10
ARMOR	0
TORQUE	0
JUMP	10
WALK	0
LASER	5
LUCKY	1
I.Q	8
LDIST	8
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	6
MIND	7
JDIST	4



ゲヱセン上野作 (HOVER)

KURAGE-8

〈試合前のコメント〉
①9割は勝てます②どういう相手でも③名前におもむきがある④1対0くらいのきわどい勝負強さがでるなら⑤負けなければ優勝できますね

パラメータ表	
SPEED	0
DEXT	10
ARMOR	6
TORQUE	0
JUMP	10
WALK	0
LASER	10
LUCKY	0
I.Q	10
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	3
MIND	5
JDIST	0

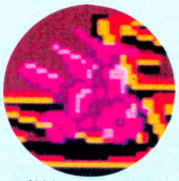


特派員田中作 (HOVER)

CAB.YKR

〈試合前のコメント〉
①半分くらいだね②スピードとレーザーに重点を置いたん ③遅いやつには、ちょっと苦手④燃料切れがなければ⑤うーん、ちょっとしんどいかも……

パラメータ表	
SPEED	10
DEXT	9
ARMOR	0
TORQUE	0
JUMP	4
WALK	2
LASER	6
LUCKY	1
I.Q	6
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	8
MIND	8
JDIST	4

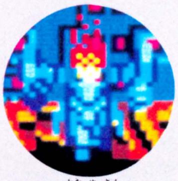


M1号作 (3 TIRE)

TAN! MK-2

〈試合前のコメント〉
①5割以上は②どういう相手でも、一応は勝てるはず③遅いやつは遠距離戦、速い相手にはスパッと逃げる④たたみかける攻撃ができれば⑤できると思うよ

パラメータ表	
SPEED	9
DEXT	10
ARMOR	0
TORQUE	0
JUMP	10
WALK	0
LASER	6
LUCKY	0
I.Q	6
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	9
MIND	5
JDIST	0



ガスコン金矢作 (4 LEGS)

GASCONIA

〈試合前のコメント〉
①うん、7割くらいは確実に勝てそうだな②TACO.Xとは互角に戦えるし、くらげには勝てる③スピードがのろい④展開しだい⑤優勝を狙いたいねえ

パラメータ表	
SPEED	3
DEXT	10
ARMOR	3
TORQUE	1
JUMP	10
WALK	10
LASER	3
LUCKY	0
I.Q	7
LDIST	10
KICK	1
PUNCH	0
CHARGE	10
MIND	10
JDIST	0



アルト鈴木作 (6 TIRE)

LEGEND

〈試合前のコメント〉
①半分は勝てるんじゃないかな②ホバー以外は勝てると思う③おそいし守りが弱い④外れダマが少なければ⑤うーん、ちょっとくるしいかも……

パラメータ表	
SPEED	10
DEXT	10
ARMOR	0
TORQUE	0
JUMP	10
WALK	5
LASER	9
LUCKY	0
I.Q	6
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	4
MIND	5
JDIST	2



パブロ田中作 (SNAKE)

YKI.R

〈試合前のコメント〉
①半分くらいだな②動きのはやいものはちょっと苦手③とらえにくいところかな④相手をのがさずレーザーでやっつけられれば⑤まあムリだろうね

パラメータ表	
SPEED	7
DEXT	10
ARMOR	3
TORQUE	4
JUMP	5
WALK	10
LASER	7
LUCKY	1
I.Q	5
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	6
MIND	7
JDIST	2



東府屋ファミ坊作 (BELT)

YUDOUFU

〈試合前のコメント〉
①半分くらいは勝ちたい②TAKO.Xをターゲットにおいたから③のらりくらりとした逃げ足④敵の燃料切れを待つ、それしかないよ⑤運がよければ、かな

パラメータ表	
SPEED	6
DEXT	10
ARMOR	6
TORQUE	0
JUMP	8
WALK	2
LASER	4
LUCKY	0
I.Q	10
LDIST	10
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	1
MIND	7
JDIST	1

大会開催っ!!

「これは面白いっ！」というわけで、ファミ通編集部はまたまたおかしいことを考えてしまった。最強のロボットを作りあげ、誌上リーグを開くことにしたのだっ!!　7人のメンバーは、それぞれ4～5時間の製作期間で、この時点では最強と思われる8台のロボットを作りあげた。さて最強ロボットは!?

試合スタート！ 11月29日 PM10:00 いよいよ火ぶたがっ!!

予定通りに、22時に試合開始。東府屋ファミ坊、ガスコン金矢、パブロ田中が見守るなか、M1号のレフェリーで続々と試合が行なわれた。くらげはそのころ、『焼肉青山』でカルビクッパを食べていた……。

成績表

○勝ち●負け

	TACO-X	くらげ8号	CAB	TAN!	ガスコニア	リジェンド	YKI	湯豆腐	勝ち点	勝率
TACO-X		●　●	●　●	●　●	●○○	●　●	○●●	○●○	2	294
くらげ8号	○　○		○　○	●○●	○　○	●○○	○　○	○　○	6	812
CAB	○　○	●　●		●○○	○　○	○　○	○　○	○　○	6	800
TAN!	○　○	○●○	○●●		○　○	●○○	○　○	○●○	6	722
ガスコニア	○●●	●　●	●　●	●　●		●○●	●　●	●　●	0	125
リジェンド	○　○	○●●	●　●	○●●	○●○		○　○	●　●	3	470
YKI	●○○	●　●	●　●	●　●	○　○	●　●		○　○	3	400
湯豆腐	●○●	●　●	●　●	●○●	○　○	○　○	●　●		2	375

第1試合 TACO.X vs くらげ8号 ●3　56○



⬅くらげ対タコの試合。省エネ操縦で、くらげが押し切った。タコはあとレーザー2つ……。

第2試合 CAB vs TAN! ●103　38○



⬅素速いロボット同士の対戦。あとレーザー1発あたれば、CABの勝ちだったが……。

第3試合 ガスコニア vs リジェンド ●0　168○



⬅一方的な試合だったが、もうひとふんばりすれば、リジェンドの燃料切れも……。

第4試合 湯豆腐 vs YKI ●0　146○



⬅両者とも、逃げて低燃費タイプなので、とにかく時間がかかった。YKIの攻撃勝ち。

第5試合 CAB vs TACO.X ○140　●0



⬅CAB余裕の勝ち。あせって動きまわるタコを、たくみに狙いうち。140対0の大勝!!

第6試合 くらげ8号 vs TAN! ●0　40○



くらげがTAN！を攻めきれなかった。もうすこしねばれば、TAN！は燃料切れだが。

第7試合 ガスコニア vs YKI ●0　16○



⬅いい試合。あと一歩でガスコニアの勝ちだったが、終盤のYKIの追い込みで、惜敗。

第8試合 リジェンド vs 湯豆腐 ●75　92○



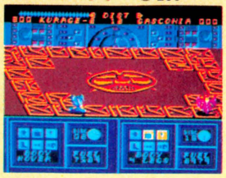
⬅燃料切れを、ひたすら待つ試合。湯豆腐の逃げがジェンドをあせらせたようだ。

第9試合 TACO.X vs TAN! ●0　200○



⬅200対0でTAN！の快勝。燃料もあと6千もあまっていたから、余裕。かなり速い展開の試合だった。

第10試合 くらげ8号 vs ガスコニア ○200　0●



⬅200対0で、今度はくらげの快勝。これ、というロボットには、とことん強いようだ。ガスコニアはいい所なし。

優勝はくらげ8号だ!!



最後まで、くらげ、CAB、TAN！が競り合った。TAN！のラッキーな2勝（くらげ戦、湯豆腐戦）で、3ロボットが勝ち点6で並んだのだが……おみごと!!

そして、2ヵ月後の6号で一般公募の ブリーダーバトルリーグ 全国大会を大開催！

優勝者に1万ガバス!! 準優勝者に5千ガバス

そうなのだ。全国大会をやってしまうのだ!!　参加希望者は、ここのロボットたちには絶対負けないような最強ロボットを作りだして、ぜひとも参加してほしい▶全国大会も8台のロボットで行なう。君たちの参加ロボットを7種類（ホバー、ベルトなど）に分け、ジャンルごとで優勝者を決める。そして、第2回ファミ通リーグ（1月に開催予定）の優勝ロボットを合わせた計8ロボットで争うってわけ。方式は今回と同じ総当たりの勝ち点制だ▶優勝者には、なんと10,000ガバスをプレゼント（ファミ通ロボットが優勝したときは、準優勝者に10,000ガバス）。右のはがきを参考にして応募しようぜ。



★はがきの裏のかきかた

● 締め切りは1月31日必着!!

さあ、みんな参加するのだ!!

プロ野球ファミリースタジアム
野球リーグ

3号にわたって開催されてきた『ファミリースタジアム』野球リーグ戦。いよいよ今週はその優勝チームが決定するぞ。連戦連勝をつづけるTチームが予想通り優勝をするのか、はたまた奇跡の逆転優勝が起こるのか!? まったくワクワクしちゃうぜーっ!! つーわけで詳細は下へ。

●(株)ナムコ　発売中　3,900円

『ファミスタ』野球リーグ優勝決定戦

Tチーム最終試合もコールド 圧倒的強さで完全優勝決定!!

第1試合 Gチーム vs Sチーム

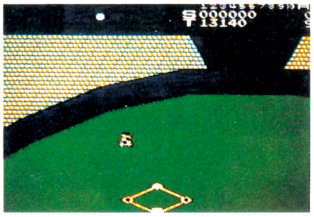
最終戦までを全勝で勝ち進み、あとひとつ勝てば完全優勝という対Sチーム戦。しかしTチームの選手はプレッシャーを感じることなく、余裕あるノビノビとしたプレイで有終の美をかざった。

両チームの先発はTチームがとうやま、Sチームがあらき。Sチームのあらきが立ちあがりにつかまり、ばあす9号ソロ、かしわはランニングホームランなどで5点を取られノックアウトされたのに対し、Tチームの先発とうやまは、あいかわらずののらりくらりとしたかわすピッチングで、Sチーム打線をほんろう。4回、東府屋監督の早めの継投策のためマウンドをいけだにゆずったものの、その間奪三振7という見事なピッチングで8勝目。もんくなしの最多勝利投手賞を獲得した。

投のヒーローがとうやまなら打のヒーローはかけふ。4回、かわったばかりのやすだからだめ押しの3号ソロホームラン。6回にはエラーで出たバースを2塁において、この試合2本目の4号2ラン本塁打で一気にSチームをつきはなし、コールド勝ちを決定づけた。

他チームの逆転優勝にかける望みを結果的に断ち切ってしまったSチームは、とくにこの試合は拙攻拙守が目立った。4回、ランナー1塁3塁、すみのライト前ヒットでれおんが本塁に走りこみ憤死してしまったプレイなどは、その後のチームの攻勢に水を差すもので、このあたり、まさに両チームに勢いの差が感じられた。

かけふ決勝の2ラン!!



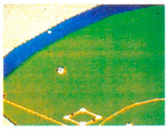
⬅ばあすを2塁においての2ラン本塁打。完全優勝を決定っ!!

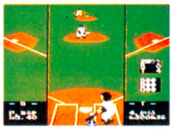
ばあす先制ソロ



⬇あらきの立ちあがりを捕えたばあす9号ソロ本塁打。

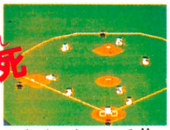
⬇4回、ダメ押しのかけふ3号ソロ。



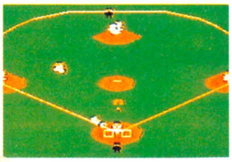


⬅乱調あらき、3回でKO!!

無念っ!! れおん本塁憤死

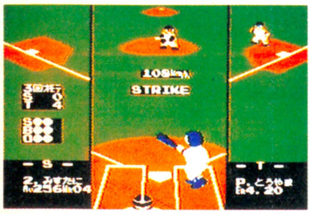


⬆ナイスキャッチ!! 攻守に活躍のかけふ。



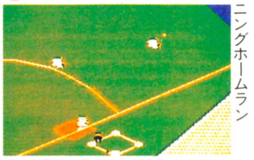
⬅れおんの拙い走塁チャンスぶちこわし。

エースとうやま好投!!

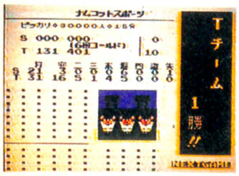


⬅とうやまの好投。8勝目をあげ最多勝利投手賞獲得。

かしわはのホームラン



⬅めずらしいランニングホームラン



⬆ばあすは今試合の9号で、ダントツの本塁打王に決定っ!!

Tチーム　10−0　Sチーム
勝 とうやま(8勝)
負 あらき(3敗)
勝利打点　かけふ②
本塁打　ばあす⑨、かしわは①、かけふ④⑤

ルール説明

一、本リーグ戦の試合はすべて『ファミリースタジアム』で行なわれるものとする。
一、リーグ戦は6チームの総当たり戦で行なわれ、同じカードで先に2勝したチームに勝ち点1が与えられるものとする。
一、リーグ戦の順位はこの勝ち点の多いものから上位とし、同点の場合は勝率により順位を決定する。

チーム別担当者
G……アルト鈴木
T……東府屋ファミ坊
W……ガスコン金矢
D……浜村弘一
C……八木沢芳彦
S……特派員田中

以上

第2試合 Gチーム VS Sチーム

れおん先制2ラン



⬆初回、れおんの2ランでえがわKO。

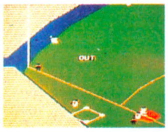
救援あらき 奪連続3三振



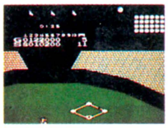
⬆9回、2死1・2塁を好救援!!

またかっ!! えがわ連続の初回ノックアウト!!

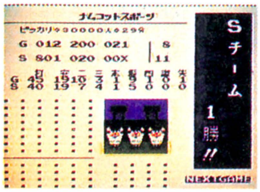
1回、立ちあがりの悪いえがわはSチームから打者一巡の猛攻を浴び、いっきょ8点を取られKO。しかしその後、中継ぎかとりの好投、野手陣の好守などに恵まれ、追いあげムードにのったGチーム。8回には代打おうの2ラン本塁打も飛びだし、あわや逆転か、とも思われたが、Sチーム救援あらきの前に打撃陣が沈黙。結局11-8でSチームが辛勝した。



⬅2回、レフトまつもとの好捕。



⬅おう、代打本塁打みのらず!!

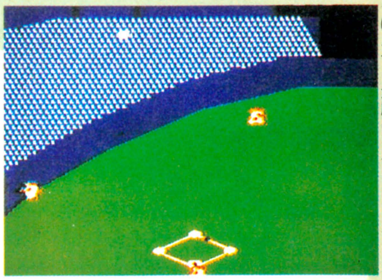


➡G－S、1勝1敗で決着は3戦目に延ばされた。

Gチーム 8−11 Sチーム
勝たかの(2勝)
Sあらき(2敗1S)
負えがわ(1勝4敗)
勝利打点 れおん②

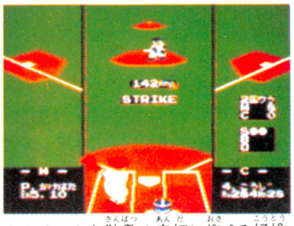
第3試合 Wチーム VS Cチーム

初回、おおのの立ちあがりをとらえたWチーム。その後もこきざみに得点を加え、3回、ぽんせの2号3ランで一気に勝負を決した。投手陣乱調のCチームは8連敗。



⬅ぽんせ、決勝の2号3ラン本塁打

かけはた好投!!

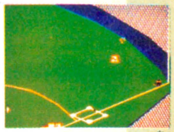


⬆Cチームを散発4安打に抑える好投。

Wチーム、初回猛攻!!



⬆2回、救援に登場のきたへふも火だるま。



⬆これでCチームは勝ち点0、最下位が決定。



➡2回、ゆたかがフェンス直撃の2点タイムリー

Wチーム 13−2 Cチーム
勝かけはた(2勝2敗)
負おおの(1敗)
勝利打点 ゆたか①
本塁打 かとう①、ゆたか②

総合優勝はTチームに決定っ!!

序盤戦から勢いにのっていたTチームが、10試合中9試合をコールド勝ちという一方的な記録を残し、完全優勝を飾った。

その他の試合結果

2位がTチーム以外に全勝のDチーム。Gチームは序盤の出遅れが最後まで響き3位。

Tチーム 10−0 Cチーム
勝とうやま(7勝)
負きたへふ(3敗)
勝利打点 ばあす②

Sチーム 8−6 Cチーム
勝あらき(1勝3敗)
負かわくち(3敗)
勝利打点 すみ①

Gチーム 13−3 Cチーム
勝えがわ(2勝3敗)
負かわくち(1勝1敗)
勝利打点 はら②
本塁打 くろまて③、まつもと①

Dチーム 12−2 Sチーム
勝こまつ(4勝1敗)
負やすだ(1勝1敗)
勝利打点 おおしま②
本塁打 げいり④

Gチーム 14−3 Sチーム
勝えがわ(3勝3敗)
負あい(1敗)
勝利打点 くろまて①
本塁打 れおん①、くろまて④、おう①

Wチーム 10−3 Sチーム
勝かけはた(2勝2敗)
負あらき(1勝4敗)
勝利打点 ゆたか①
本塁打 ゆたか①、れおん③

Gチーム 9−1 Cチーム
勝まきはら(1勝1敗)
負かわくち(1勝2敗)
勝利打点 まつもと①

Wチーム 12−1 Sチーム
勝えんど(1勝2敗)
負たかの(1勝1敗)
勝利打点 ぽんせ①

Dチーム 12−0 Cチーム
勝すぎもと(2敗)勝
負かわくち(3敗)
勝利打点 うの④
本塁打 うの⑥、おおしま②

総評

Tチームとうやまのかわす投法にすべてのチームがほんろうされたようだ。速いテンポでコーナーぎりぎりをつかれるとよほど反射神経がよくない限り打ち崩せない。じみだがTチームの守りの良さが優勝への源動力となったようだ。

	T	D	G	W	S	C	勝率	勝ち点
T		○○	○○	○○	○○	○○	1.000	5
D	●●		○○	○○	○○	○○	0.800	4
G	●●	●●		●○○	○○	●○○	0.500	3
W	●●	●●	○●●		●○○	○○	0.417	2
S	●●	●●	●●	○●●		○○	0.273	1
C	●●	○●●	●●	●●	●●		0.090	0

個人タイトル発表

最多勝利投手 ①8勝Ⓣとうやま ②4勝Ⓓこまつ ③3勝Ⓖえがわ

最多本塁打 ①9本Ⓣばあす ②6本Ⓓうの ③5本Ⓣかけふ

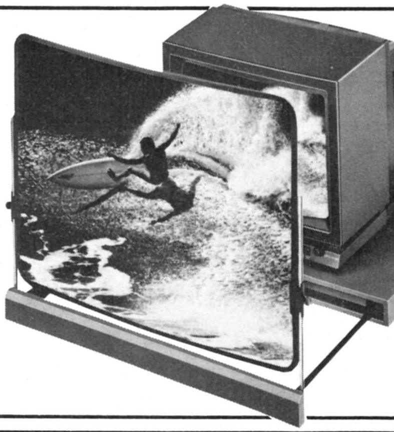
最多勝利打点 ①4回Ⓓうの、Ⓦぽんせ ②2回多数


SUPER RAMBO Special
スーパーランボースペシャル
(パック・イン・ビデオ)
MS-5 標準価格 5,800円
映画「ランボー」がゲームになった。ジャングルの奥地を舞台に、捕虜奪還の激しい戦いが始まる。行け!君こそ、戦うマシーンだ。
© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED. TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION.
Romancia ロマンシア
ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。
※近日発売予定
DARWIN 4078
ダーウィン4078(ハドソン)
PANA-6 標準価格 5,800円
これは超過激。宇宙戦闘ゲームがやってきた。敵艦を撃破せよ。大宇宙を舞台に繰り広げられる戦いのファンタジーだ。
※近日発売予定
悪魔城ドラキュラ
悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。
© KONAMI 1986
続々登場・大迫力メガロムソフト
スーパートリトーン
スーパートリトーン(ザインソフト)
MXZS-11004 標準価格 5,900円
隠れキャラ、隠しコマンド、隠れエリア。と、RPGファンにうれしい隠しシリーズ。巨大な敵と戦い、勝ち、生き残れるか。
⊙その他にも、「1942」、「棋太平」、「戦場の狼」、「迷宮神話」「ドラゴンクエスト」など話題のソフトがザクザク登場。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。
パナソニックが
すごい遊びを連れて
やって来た。
ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円
リアル、パワフル、MSX2。と、
メガロムソフト。とくれば、すごい。
同じ遊ぶなら、おもしろく遊びたい。という、ゲーム少年大注目のパナソニックA1。きれいな画面、迫力サウンドはゲームセンター気分です。大容量メガロムソフトを楽しめば、もうやめられないすごさ。おまけに、話題のパソコン通信でも遊べます。
■まっ赤なボディもよろしく!
パナソニック MSX2 パソコン
標準価格 29,800円 FS-A1 ▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部 FCC係まで。MSX はアスキーの商標です。
(NEW)
パソコン通信ネットワークゲーム、
「ミッドナイトラリー」開催!
1月1日0時0分。パソコン通信を使った全国ゲーム大会がスタート。東京から大阪まで600km。数々の難所をクリアーして、ゴールを目指そう。参加は、THE LINKS モデムカートリッジを用意して、電子メールで。
〈お問い合わせ先〉日本テレネット(株)会員課まで ☎075(211)3441(代)
Panasonic A1
松下電器産業株式会社

INFORMATION

ファミ通インフォメーション

テレビ画面を大きくできるっ！



″TV ZOOM UP SCREEN″㈱完実電気）発売中。14インチ以上用（一万8千800円）、17インチ以上用（2万800円）

ファミ通編集部には、テストプレイ用にテレビがいっぱい置いてある。で、新しいゲームがくるとゲーマーさん達がプレイするわけだけど、やっぱり皆画面の大きいテレビでプレイしたがるんだよね。そりゃちっちゃい画面でやるより大きい画面でプレイする方が見やすいに決まってる。かといってただでさえ物がいっぱい、人がいっぱいの編集部のテレビを全部30インチ以上のに買い替えようったってそれは無理な注文。みんなだって大きいテレビは欲しいけど、場所もないし、高いし、っていうの現実でしょ？　だけどここにすごーく便利な新製品が出たのだ。″TV ZOOM UP SCREEN″っていうんだけど、自分の家のテレビに画面を大きくしたいときだけセットすれば、14インチが26インチに、17インチが30インチにズームアップされちゃう。これがあればちびマリオのときだって目をこらして画面を見る苦労もなくなるってワケなのだ。

マリオでんちはちょっとスゴイぞ

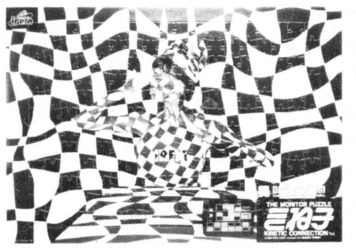


きみのディスクシステムでも使ってみよう。きっとゲームがはかどるに違いないぞ。″マリオ電池″きみの味方！

まぁもう皆『マリオ』のキャラクター商品には驚かない体になってしまったんじゃないかとは思うけど、『マリオの電池』がこんど日立マクセル株式会社から発売になったぞ。この電池、外見は『マリオ電池』だけど、中身はかの有名な、″超高性能乾電池スーパーパワーエース″なのだ。もちろんハイパワーで長寿命、液もれはないし、長期保存もOKという保証つきのもの。この『マリオ電池』は限定発売だから欲しい人は見かけたらスグ買っちゃわないと、手に入らなくなるかもしれないヨ！　1パック2個入りで単一(280円)、単二(200円)、あと4個入りの単三(280円)でただいま発売中！

『きね子』ジグソーだよ

『きね子』もうやってみたかな？　ファミ通編集部でも水野店長とか森下万里子ちゃんとか支持者が多いんだけど、そろそろ皆も『きね子』の不思議な魅力に取りつかれてる頃だろーなあ。さて、その『きね子』を出してるアイレムさんから皆に特別プレゼントが届いたのだ。『きね子』の広告で使われてた女性のモノトーン写真をそのまま、ピースのジグソーにしたもの。これは絵合わせ中にウネウネ動かない(誰だ、動いてほしいなんて言ってる奴は)ので簡単にできるハズ。抽選で10名様に、応募はがきでインフォメあてに62年1月5日までに送ってちょーだい。



インフォメ内『きね子』ジグソーパズルが欲しいの係まで、はがきを送ってねっ！

ファミ通にはがきを出すと得するぜっ！　6B

●やあみんな。いつもは「はがきの書きかたなんて知ってるよーん」と言ってここを読まない人も今回はしっかり読むように。なぜかというと、はがきの記入のしかたが、今回からちょっと変わったからである。ではよく読むように。
①表面は読みやすい字ではっきり書く。
②裏面アンケートは(ここからが違うのだぞ)、記事のタイトルの左側の四角の中に、1から5までの評価をつける。最高におもしろかったものには5、まあまあおもしろかったものには4、ふつうのものには3、つまんないけど一応読んだものには2、読まなかったものには1、を、それぞれつける。わかった!?
③編集部へのおたより欄は、何でもすきなことを書いてね。
④人気投票のところは自分の好きなゲーム名を書く。TOP 20の大切な資料なのだ。
●抽選で50名に100ガバスをお送りしちゃうぞ。

南青山6丁目のパソコン神社にいらっしゃいませんか

アスキー恒例"パソコン神社"のインフォメーションだぜっ!! といっても、ファミ通の読者には何のことだかわからない人もいるよね。

というわけで簡単に説明すると、パソコン神社とは、よーするにコンピュータ大好き人間たちのための初詣で大会。今年で3回目を迎える年始めのビッグイベントなのだっ!!

今年(1987年)は、1月6日(火)から8日(木)までの3日間にわたって行なわれる。時間は朝の10時から夕方の5時まで(入場は4時半までだよ)。明治神宮とか出雲大社に初詣でに行くような、軽い気持ちで来てくれれば、僕たちの方もうれしいっつーわけなんだな、うん。

でもって、今年はなんだか3つもイベントがあるみたいなんだよね。その内容を、ちょっぴりインフォメしとこう。

①パソコン神社ディスカウントセール

福袋とかアスキーの本(5パーセント割引)とかオリジナルグッズが売られるのだっ!!

②おみくじ、ゲームコーナー

絵合わせゲームや福袋のプレゼントがあるのだ。

③札所めぐり

つまりは、アスキーの名所詣で。アスキー内の数ヵ所のチェックポイントでお札をもらい、すべてお札を集めれば、景品がプレゼントされるのだ。

というわけで、もっとくわしい情報は☎03-498-9801～3までテレホンしてくれれば聞けるぞよ。

皆さんっ!!

13号読者プレゼント当選者発表

ドラえもん

青森県　越後啓子　　東京都　杉崎奈々
北海道　玉村裕次　　北海道　小関一義
東京都　宮崎　孝　　神奈川県　高尾　穂
宮城県　鈴木　充　　埼玉県　栗原裕希
兵庫県　鍵岡晶子　　奈良県　丸尾　茂

ザナック

大阪府　津原秀行　　福岡県　湖山博子
福岡県　奥平隆行　　愛媛県　原　正明
大阪府　大西良広　　埼玉県　中村佳央
広島県　谷本達彦　　千葉県　吉田　進
神奈川県　春日俊之　　愛知県　古沢　仁

ディーヴァ　ナーサティアの玉座

福島県　古川　学　　長野県　林　保幸
兵庫県　東田朋行　　福島県　玉置博信
東京都　近藤竜夫　　千葉県　越中靖之
東京都　石山　進　　栃木県　君島雅人
鹿児島県　吉国知幸　　愛知県　渡辺圭一郎

聖飢魔II　悪魔の逆襲

宮城県　佐藤宏章　　埼玉県　池田一如
群馬県　金谷茂康　　青森県　若松　譲
東京都　田口光伸　　千葉県　福原康太郎
鳥取県　山田大介　　東京都　雨宮政治
鹿児島県　岩川弘恵　　大阪府　中村　茂

トランスフォーマー　コンボイの謎

大阪府　高須賀孝博　　兵庫県　三藤孝文
神奈川県　南　博之　　埼玉県　金井正義
大阪府　平田晃将　　神奈川県　菅野宇太郎
山口県　沖　成徳　　大阪府　梶原道之
千葉県　高梨　毅　　広島県　椋田和弘

シャーロックホームズ　伯爵令嬢誘拐事件

静岡県　杉本みどり　　神奈川県　馬渕英二
和歌山県　国分　直　　愛知県　鷲山治子
福井県　池田　潔　　新潟県　丸山健介
広島県　神田裕樹　　宮城県　武田千明
兵庫県　片岡成豊　　東京都　加藤　孝

再び帰ってきたフロムナムコ!だよ

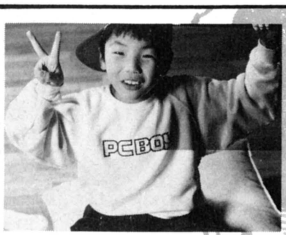


締め切りは1月末日当日消印有効。応募するとき、オモチャ屋さんで「メトロ・タイム・トライアル・コンテスト」の応募用紙を必ずもらうこと。それがないと始まらない。

『メトロクロス』もうやった!? 今回のフロムナムコは『メトロクロス』で得しちゃう話だよ。『メトロクロス』の、5、6、7面の残りタイムをきそう、『メトロ・タイムトライアル・コンテスト』とゆーものが、今行なわれているんだけど、知ってたかな?

8面スタート直後に画面をポーズして、残りタイムがきちんと写ってる写真を取って、ナムコさんに送るのだ。そーするとナムコさんが順位をわりだしてくれて、入賞者800名(同タイム者多数のときは抽選)に、トレーナーだとか、ナムコゲームのテクニックが一挙に入ってるビデオだとかナムコキャラのカレンダーとかが当たっちゃう。応募するのにはオモチャ屋さんにおいてある応募用紙が必要だから、今すぐお店に行ってもらってこようぜ。

メーカーさんからの伝言板
お子さんの目を守りましょう



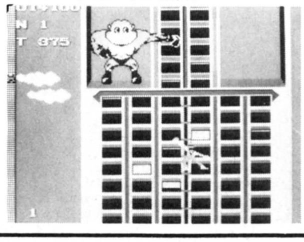
"PC BOY"は、目を保護してくれるし、取りつけも簡単だし、いいことづくめ。詳しいお問い合わせは㈱東レ☎03-354-5711まで。

テレビは目に悪い、テレビゲームは視力が落ちる、なんてもうアキるほど聞かされてるけど、そんなこと言ったってオモシロイんだもおーん、しょうがないじゃん。と開き直ってしまう子供達のお母さま方、苦労してらっしゃるでしょーねえ。まぁ甘やかすのはよくありませんけど、ファミコンぐらい、ねえ? まあお子様の目のことを心配する気持は十分わかります。でも最近はいいもんが出てるんです。この"PCボーイ"は目に悪いといわれる紫外線を100パーセントカットし、可視光線も45パーセント落として目への刺激を防いでくれます。お子様の目を保護するためにもひとついかがですか。きっとお役に立ちます。

クレイジークライマーで得しちゃおう!

ハイ、これは『クレイジークライマー』に関するお得情報です。『クレイジークライマー』をプレイしてると、ゲーム中に3つの数字が出てくるのに気づいた人、いるんじゃないかな。なんとその数字は実は暗号(?)だったのだ。はがきにその数字を書いて取扱説明書についてた応募シールをはって下のあて先に送ると抽選で1000名様にイラスト入りテレホンカードが当たっちゃうぞ! 締め切りは来年1月31日だぞ。

自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、官製はがきで応募すること。アンケートはがきは無効。



あて先　〒530 大阪市北区天神橋
1-12-9
日本物産株式会社企画開発部
「クレイジークライマープレゼント係」

『アウトラン』聴いてみようっ！





『セガ・ゲーム・ミュージック』のアルバムだよっ。オシャレなジャケットだなぁ。

『アウトラン』トーナメント大会で優勝した、ファミ通のスーパーゲーマー達なのだこれは。





主催してくださってたアルファさん、セガさんおつかれさまでした。

同大会は12月2日、六本木にて、多数雑誌編集部の代表が1名ずつ参加して行なわれた勝ちぬき戦であった。

ほんとに『アウトラン』って楽しいな。ぜったい、いいよな、あのゲーム。やっててオモシロイし、見てて楽しいし、それにあの音楽!! かっこいーよなぁ。やったことある人にはわかるんだ、あの音楽のノリの良さっ!!

ぜーったいレコード出たら買っちゃうもんねー、と思ってたら出た出た!! アルファレコードのGMOレーベル（ゲームミュージック専門のレーベルだよ）から『セガ・ゲーム・ミュージック』とゆーステキなレコードが発売になったのだ。『アウトラン』で流れる全曲プラス『スペースハリアー』、『アレックスキッド』なんかも収録されてて、マニアにはとってもうれしーアルバムなのだ。

『アウトラン』やったことない人も、1回やればレコード欲しくなることうけあい。その前にとにかく1度聴いてみるというのも、いいと思いますよーん。（LP及びカセットは2,200円で発売中、CDは2,800円で1月25日発売予定。㈱アルファーレコードより）



ごめんねみんなっ!!



- 13号76ページ『ファミリートレーナー』の記事内で価格が間違って掲載されてしまいました。正しくは8,500円です。（株）バンダイの皆様、読者の皆様、大変申しわけありませんでした。
- 13号26ページ『ファミリースタジアム』の記事内でスパローズチームの投手の名前"あらき"が"あきら"と掲載されていました。ナムコの皆様、読者の皆さまごめんなさい。
- 13号4ページ『TOP30』の記事中で『悪魔城ドラキュラ』の価格が間違っていました。正しくは2,980円です。コナミの皆様、読者の皆様本当にごめんなさい。
- 本当に、ごめんなさいがつきないファミ通ですが皆様、あたたかい心で見守ってやって下さい。最後に読者の皆様、各メーカーの皆様、明けましておめでとうございます。今年もどうぞヨロシク!!

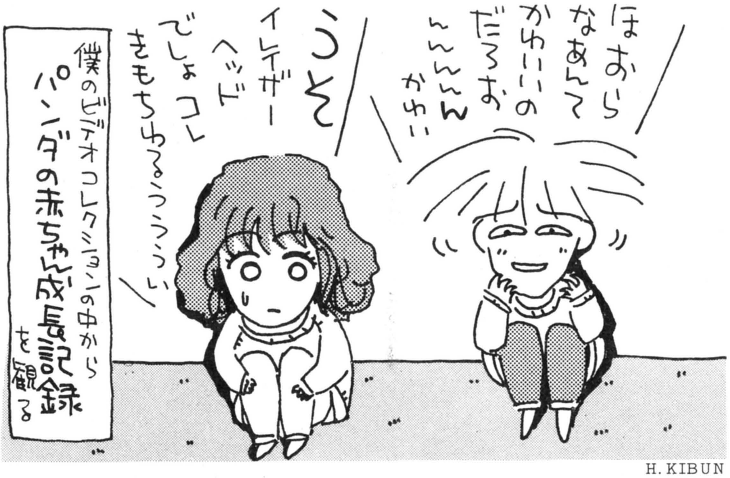
インフォメあてのおたよりはコーナー名をはっきりかいて下のあて先まで送ってね!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション○○係

ファミコン通信 おすすメディア

おすすメディア

お年玉の使い道を決定しちゃったキミ！　ファミコンソフトにぜーんぶつぎこむの？　チョット待って、このページをゆっくり読んでからでも遅くないよ！



H. KIBUN

BOOK 本



●モンスター大図鑑

ゲーム・アーツ編
成田亨画
2,800円
SCALE発行

先生も走れば坊主も走る今日このごろ、みなさんどうおすごしでしょうか。さて、ロールプレイングゲームで明け暮れた'86年、ファミコンでもパソコンでも数多くのゲームが発売されたモンだ。そこで、そのゲームの中で我々に戦いをいどんできたモンスターどもについて、知識のふかぁ〜〜い方は何人いるかな？

そんな大部屋俳優のような、日のあたらないモンスターどもを、『ウルトラマン』のデザイン画でおなじみの成田享氏が描いてくれた。氏の手によってモンスターたちはその魅力を輝かせ、ページをめくるたびにあなたのハートを直撃することウケアイ！　というワケだ。

まずトップをかざるのが〝ドワーフ〟。身長が150センチメートル、B85W85H85のトランジスタグラマー（ふ、古い）。右半身でツチをかまえ力コブをモッコシさせて仁王立ちする姿で健康的な色気をだしている。これに対してあやしい魅力あふれるヤツが〝グール〟。呪文さえとなえりゃ、ホイホイでてくるカルーイヤロウだけど長くのびたツメ、キュッとしまったウエストに杉良太郎もビックリの冷たい流し目で、妖艶の一言につきるね。そのほかウナジ（？）が美しいドラゴンや、影があっても足はないゴーストさんなどが、キミの体を熱くするだろう。

写真集のようなカンジで読めちゃうワケだ。説明文をしっかり読んで次なる戦いにそなえるもヨシ、絵を楽しむもまたヨシ。どちらにせよ彼らがグッと身近に感じられるぞ。



●モンスター・メーキャップ大図鑑

中子真治著
680円
講談社X文庫

今回の２冊、タイトルがとってもヨーク似てるでしょ。人間の想像の産物、モンスター。そいつらを絵や映像で表現するときに、できるだけ「リアルに！」と工夫することに、アーティストたちは悩むワケですね、昔も今も。

ことに最近になって、映画のモンスターたちはとってもリアルになったよね。例えば狼男。昔は俳優さんの顔に毛をだんだんくっつけて、それをコマ撮りして、「ホーラ、だんだん毛がのびてケモノっぽくなっていくよ〜ん」。それが最近では、有名な狼男映画『ハウリング』や、『狼男アメリカン』なんかに見られるように、俳優の顔にかぶせるマスクと、ケーブルや油圧メカでコントロールするメカニカル・ダミーとの組み合わせで、本当に〝変身〟しちゃうんだもんね。人間のカタチから狼のカタチへ。

そういう技術的な展開も、人間の素晴らしくもオソロシイ想像力の産物なんだよね。モンスターたちを「もっとリアルに！」と思う気持ちが、複雑なメカニズムの組み合わせで身の毛もよだつモンスターたちに命を吹きこむのだ。

この本には、その複雑な動きや変身の過程がタップリ載ってるのだ。最近のホラー、スプラッタ映画のキャラクターたちが満載！　というワケだ。チヨットばかりマニアックな内容だけど、映画を見て「こんな怪物どーやって作ってんだろー？」なんて疑問を持った人は読んでみて。

もちろんマニアの方は食前食後にどーぞ。

VIDEO ビデオ



●『MOMOCO WONDER LAND』『STRANGE HOUSE』

VHS、ベータ
（株）ネットワーク
7,800円
ステレオ/Hi-Fi45分

特別企画：日米映画界の将来について語る。出演：料理研究家の金田健一（仮名）、編集者のK、近所の新ちゃん。

K　今回の１本目は私が推薦する、『モモコクラブ』のビデオです。好きだなあ、なんてったって、私も男の子ですからね、一応。

金　おやKさん、チョイとミーハーですね。

K　いや先生、私、「カワイイものが正しい」てのが哲学でして、ええ、キッパリと。

金　Kさんが美少女ビデオファンだってのは、よーくわかりましたよ、マッタク。

K　あらららら、先生。私、美少女はとっても好きなんですけど、いわゆるカワイコちゃんが、こっちみてニッコリ笑ってたり、浜べで波とチャプチャプ遊んでたりするだけのビデオはチョットねえ。その点、コイツはちゃんとドラマがある。しかもホラー！

金　ホオホオ、そいつを早く言いなさいよ。監督はなんと、早川光さんじゃないですか。

K　はいはいはい。いつも喫茶店にいますね。

金　ハ？

K　委員長や純平は出てくるんですか？

金　『750ライダー』じゃありませんよKさん。この人はね、『アギ～鬼神の怒り～』や、『奪われた心臓』などの作品で有名な、いわば日本映画界のニューウェイブを形成する期待の星！というワケなんですよ、ミツルさんです。

K　あ、そうなんですか。お話もわかりやすくてカワイイ女の子ばっか見てて知らなかった。

金　ミーハーで困るなあ。例えば、いまや大スターの斉藤由貴ちゃんがミス少年マガジンだったワケで、雑誌『モモコ』のアイドル候補生たちが、新進気鋭の監督といっしょに映画をとることでお互いワンステップ成長して新しい世界を切りひらいているのですね。

K　先生、よくご存知じゃないですか。

金　実は私、『モモコクラブ』の女の子たちの全員の名前、暗記しております！

一同　ちゅーどーん(力強く)。



●メイキング・オブ・レイダース

VHS、ベータ
CIC・ビクター
6,400円
モノラル58分

金　映画界もどんどんと新しい力をとり入れて、よりよい物をつくろう、という態勢をつくらなくちゃダメですよね、Kさん。

K　先生、先生。そいつはごもっともなんですけど、もうそろそろ２本目を紹介していただかないと時間がないですよ。

金　そうそう。２本目はコイツです。

K　あっ、『レイダース』！

金　そう、その『メイキング・オブ』なのです。

K　あー、製作方法を見せてくれるヤツ。

金　最近は多いんですよ、こういうの。テクノロジーが進歩して、映画の撮影もシロウトには、なかなか予想ができない複雑なものとなってるワケですね、わかりますかそこらへん。

K　『レイダース』のスピード感あふれる画面がどーやってつくられているか見当もつかないですね、シロウトの私なんかにゃ。

金　だからですね、その撮影方法なんかをトックリ見ても、けっこう感動するんですよ。

K　なるほど。ドラマをつくる映画製作現場にもまた、ドラマがあるってワケですね。

金　いーこと言いますねー。まったくその通りですよ。すんばらしい特撮シーンも、けっこう簡単な原理で撮られてたり、なに気なく見たシーンも実はミニチュアだったとかマット画の合成だったり、と発見がいっぱいです。

K　なんでも本国アメリカじゃ第３作めの製作も決定したそうですね。

金　87年夏ごろ撮影に入るらしいですね。たのしみだなあ。あのジェット・コースター感覚がまた味わえるんですね。ワクワク。待ちきれない！　って方はこのビデオ、っていうワケですね。お値段もお手頃ですしね。

K　そういうのも、このビデオの鑑賞のし方のひとつの〝例だす〟ね。

金　ちゅどーん！

冬の日暮れは早い……

Recommended!

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No.12

It's a small worldは子供たちでいっぱい

今回はファンタジーランドにある、〝イッツ・ア・スモールワールド〟をご紹介します。かわいい、お人形の子供たちが歌い踊ってるんですよっ！

〝イッツ・ア・スモールワールド〟は、世界はひとつをテーマとした子供の国。世界各国の衣装を身につけた人形が、音楽に合わせて歌ってくれる夢の国なんです。

入場すると、中は水の世界。実は、このアトラクションは、水路の上を動く船に乗って見るようになっているんです。20人乗りの平べったい船に腰かけて、さあスタート。夏だと、外はとても暑くても、このアトラクションの中はひんやり！　ちょっと涼んでいこうか、というのにもかっこうの場所です(!?)。

水路を動く船。スモールワールドの合い間を縫うように進みます。スモールワールドのテーマが流れるなか、かわいらしい人形たちが踊っています。あっ、ここは南極かな、ここは中近東っぽいところだ！　人形は世界各国の民族衣装を着ています。細かいところにまで気を配った人形を見ているて、どうやって動いてるのかな？　と思ってしまいます。でも、そんな舞台裏のことを考えるより、楽しい雰囲気を味わうようにしましょう！

また、この〝イッツ・ア・スモールワールド〟の建物の前には、スモールワールド・ステージというイベントの舞台が造ってあり、決まった時間になると、楽しいショーを見せてくれます。今度は、本物の(!?)人間が歌って踊ってくれる



わけです。

ほのぼのとした清潔感、というのが印象でした。ファンタジーランドにあって、最もファンタジーファンタジーしているアトラクションっていうところかな。

今回はこんなところで。もし、あのアトラクションはどんなのなんですか？　なんていうリクエストやご質問があれば、このコーナーあてにおはがきをください。お答えしますよ。

ゲヱセン上野の以下同文(いかどうぶん)

おめでとうくらげ8号(ごう)

『ブリーダー』の記事は、もう読(よ)んだかな？　なんと、我(わ)が"くらげ8号(ごう)"が優(ゆう)勝(しょう)したのだ。やはり、最後(さいご)のツメをしっかりやっておいたのが勝因(しょういん)だな。わっはっはっはっ、どんと来い！　それはそうと、困(こま)った困(こま)った。私(わたし)は困(こま)っているのだ。なぜなら、ちょっと風邪(かぜ)ぎみで、腹(はら)がへってて、ねむいからである。それに、普段(ふだん)から困(こま)った、困(こま)ったといっていると、本当(ほんとう)に困(こま)ったときも「いつも困(こま)ってるからいいや」と、あきらめがつくのだ。これは便利(べんり)だぞ。

Q ぼくがゲームをやっていたら、お父(とう)さんがきました……。

「お父(とう)さんもやる？」ときいたら、「アホかー、わしがそんなもんするか」とバカにしました。ある日曜日(にちようび)、ぼくがファミコンをやっていると、「しんじー、こんなに天気(てんき)がいいんだから、外(そと)で遊(あそ)んできなさい」と父(ちち)の声(こえ)がしました。しょうがないので外(そと)へ遊(あそ)びにいったとたん、「さて、今日(きょう)はどのゲームにしようかな」なんていっていました。

敦賀の消印(けいいん)のしんじーくん

A 君(きみ)も大(おお)きくなったらわかるだろうが、おとなにはおとなの、いろいろなミエとかだなー、イジとかだなー、まあ、そーゆー複雑(ふくざつ)なもんがあるのだ。

たとえば、君(きみ)のいる前(やえ)で、お父(とう)さんが『ザナック』あたりを始(はじ)めたとする。おそらく、お父(とう)さんは、1面(めん)もクリアーできないであろう。そしたら君(きみ)は「だっせー、なんでこんなにヘタなの？」と思(おも)っちまうでしょ？　思(おも)うだけならまだいいけど、口(くち)に出(だ)したりしてごらん、お父(とう)さんは傷(きず)つくぞ。

こないだから始(はじ)まった『地球防衛隊(ちきゅうぼうえいたい) 桂木春夫』をまじめに読(よ)んでれば、いかにお父(とう)さんが家庭(かてい)から疎(そ)外(がい)された存在(そんざい)であるかということを認識(にんしき)できることと思(おも)う。あの小説(しょうせつ)を単(たん)なるページ埋(う)めとか、ネタ切れと考(かんが)えている人(ひと)がいたら、それは大(おお)マチガイなのだよ。あの小説(しょうせつ)は私(わたし)のライフワークとして、実(じつ)は、ここだけの話(はなし)、第(だい)2の『サザエさん』をめざしているものなのだ。それに、これもないしょのことなのだが、アドベンチャー作家(さっか)(現結婚(げんけっこん)サギ)のセニョール鈴木先生(せんせい)とともに、ゲーム化(か)も考(あんが)えているのだ。ただし、ファミコン版(ばん)ではないから期待(きたい)しないように。

「うっ、うわあああああっ！」

「ど、どーしたんだ!?　TACO.Xっ!!　ああ、ハガキの山(やま)にうずもれちゃった……」

「こ、これを……」

「なんじゃ、これは？？？」

「本家(ほんけ)イラスト指南(しなん)の原稿(げんこう)だ……。載(の)せてくれ……」

「もう、すぐこれなんだからなー。泣(な)きおとしでくるんだもん。しょーがないなー」

元祖(がんそ) イラスト指南(しなん)

さあ、TAKO.Xにのっとられる日(ひ)も近(ちか)いのかもしれないイラスト指南(しなん)のはじまりはじまりだあ。

最初(さいしょ)は、前号(ぜんごう)で予告(よこく)した、愛知県の犬山猫八のイラストだぞ。よく描き込んであるのは認(みと)めるが、いくら反(はん)スクリーントーンの会(かい)とはいえ、アミくらい使(つか)ったほうがいいんじゃない？　でないと、マズシイのかと思(おも)われちまうぜ。同人誌(どうじんし)ができたら送(おく)るよーに。

お次(つぎ)は兵庫県の真野以久子のイラスト。タイトルの戦(たたか)え女戦士達(おんなせんしたち)から、何(なに)かのゲームの主人公(しゅじんこう)だとは思(おも)うが、セリフから一番左(いちばんひだり)のがローラ姫(ひめ)と確認(かくにん)できる(違(ちが)ったりして)だけで、あとの3人(にん)は私(わたし)には誰(だれ)が誰(だれ)だかわからない。イラストは、べつにゲームのキャラじゃなくてもいいんだからね。ファンロード化(か)のきざしも見(み)えるイラスト指南(しなん)でした。



▲兵庫県　真野以久子



◀愛知県　犬山猫八

(続) 本家(ほんけ) TACO.Xの イラスト指南(しなん)

12号(ごう)で愛知県の鈴木勉君(くん)から来(き)た、僕(ぼく)の好(この)みのイラストを独断(どくだん)で載(の)せたら、来(く)るわ来(く)るわ、日々(ひび)100万(まん)通(つう)の本家独立嘆願(ほんけどくりつたんがん)コール！　いやー、テレるなァ。

さて、僕(ぼく)の隣(とな)りのゲヱセン氏(し)はとてもいい人(ひと)なので、いつも僕(ぼく)のわがままをきいてくれるんだ。今回(こんかい)も前回(ぜんかい)と同(おな)じパターンで、僕(ぼく)の好(この)みのイラストが来(き)てたから軒下(のきした)を借(か)りたってわけさー。いつもすびばせんねェ。漫画(まんが)好きってのもしょーがねぇもンだナ。



◀愛知県　鈴本勉

警告 WARNING

とーとつだが警告だ。今まで、以下同文にはがき(またはそのたぐい)が載った人でガバスがほしい人は、はがきの裏のフチをマジックで黒く四角くぬって、住所、氏名をふりがなつきできれいに書いて、〝以下同文・警告係〞に送りなさい。ガバスを送るために、自宅で載った人の名簿を作っているのだが、ワープロで作っているので、むずかしい字の住所が入力できないのだ。ちなみに、載った人自体はわかっているから、載ってないのに送ってきてもすぐバレるぞ。

そーゆーことで、これから『以下同文』にはがきを送ってやろうというアリガタイ人も、住所、氏名にはふりがなをふっておいてほしい。

それから、ファミ通の唄の件だが、応募が10本に満たないので、もうしばらく発表を見送ることにした。今からでも遅くない!! 君もカセットに録音して送ろう!! 歌詞はファミコン通信1986年8号に載っとるからね。

Q

ぼくは、サッカーがへたです。どうしたらいいでしょう?

ぼくは、中学3年生です。

よく小学校の連中とサッカーをします。

それで、ドリブルでぬこうとしたらとられるし、パスをおくれば敵にボールをわたしてしまいます。

どうやったらうまくなりますか?

広島県　坂本佳尚

A

サッカーがへたかあ、私もサッカーはへたなのだ。べつに、サッカーに限らず、バスケットボールも野球もドッジボールもマラソンもなわとびもとび箱もすべてへただぞ。運動神経がにぶいわけだな。とくに、私の場合、目が悪いので、遠近の区別をつけにくい。だから、野球でもカラブリなんかが多いし、フライを取るときもぜんぜんヘンな方向に走ってしまうのである。

そこで、この問題には、サッカー好きで『キャプテン翼』を愛読しているパンチョビラ鈴木先生にお答えしてもらうことにした。

「えー、鈴木です。まず大切なのはボールと友だちになることですね。そのためには、いつもボールと一緒にいる。これは大切なことです。学校に行くときも、食事をするときも、寝るときも……。たまにはおはなしもしてあげましょう。以上のことはすべて『キャプテン翼』に書いてあったものです。そうそう、もちろん『キャプテン翼』は全巻そろえなければだめですからね!!」

いやー、ためになるなーこのページ……。

それはそうと、麻布十番の原冬樹い、有名になったもんだなー。おたよりコーナーにまで名前が出ちまって……。ただひとつ情なかったのは、原冬樹という名を私しか知らなかったことだ。いかに『以下同文』がマイナーであるかってことだな。だってファミ通の人間で『以下同文』をまじめに読んでるの私だけなんだもん。べつにいいけどね……。

しかし、いっとくけど、原冬樹は編集部の人間ではなく、単なる読者なんだよう。カンチがいしないよーに。あまり有名になると私が弱るのであるよ。



ゴクラクトンボ斉藤の 極楽人生

いまでこそ、日夜の極楽生活がたたり〝目黒の脳天気〞とよばれている私だが、若い頃には〝相模原のニーチェ〞と恐れられていた時期があった。当然、高校のときなどは県下一の進学校で学び、神童の名をほしいままにしていたのだ。そんな若き日の私のアルバイトといえば、勉学が達者なものだけに許された、あの家庭教師であったのだ。

私は燃えていた、私は自分の知識を人に伝えることのできるこのアルバイトに一世帯全焼ぐらい燃えた。ところが不幸なことに私の生徒は、とんでもないナマケモノ野郎だったのだ。体だけは3階から落ちても平気な健康優良児だったが、おつむとヤル気だけは完璧に不自由であった。

しかし私は負けなかった、一度燃えあがった私のヤル気を消すことは誰にもできないのだ。私は彼の手を取り手のひらに指で文字を書いた。「先生、なに書いたんだよ」。私は彼の目をジット見つめていった。「WATER、ウォーター」。

彼はこのひと言で変わった。そして猛烈な努力の結果、県下の一流校に合格することができた。2人は流れる涙もふかず合格発表の場で抱きあった。「先生、俺やったよー」「そうか、お前もその気があったのかー」。諸君、何ごともヤル気だね、ウン。

連載小説 地球防衛隊 桂木春夫45歳

ピンポーン、ガチャッ。

「ただいまー」

さあ、娘が来るぞ。えーと「父さん、なかなかおっしゃれだろーワッハッハ」だったな。もう一回練習しておこう。「父さんなかなかおっしゃれーだろーワッハッハッハッハ」――あ。

玄関で春夫を出迎えたのは、娘の春菜ではなく、長男の春彦だったのだ。

春夫は困惑した。このスーツについた河馬の足跡。娘をゴマカすセリフは考えていたものの、まさか息子が出てくるとは……。

「親父、たのむからそーゆーみっともないかっこで外、出歩くのやめてくんない」

春夫は、うす汚れたスーツをポンと払い、はあ、と大きなためいきをついた。

アルセーヌ鈴木の 美しき獲物たち ACT 3

やっと仮面ライダーの色紙が手に入ったぞ。ということは、必然的に壁にかざりたくなるのが普通だろう。しかし、わが家には額がない。とりあえず、セロテープではっておくか……。ままよ、セロテープは昨日、セーターの毛玉とるのに一巻全部使ってしまったんだった。ちょうど、そのとき、子供のなく声がした。「仮面ライダーのサインほしいよー」。



母親は困っている。仕方がないな。と、私は、色紙を手渡した。「もうなくんじゃないぞ」。すると、その母親はなぜか私にセロテープをくれたのだ。こりゃ一石二鳥だ。

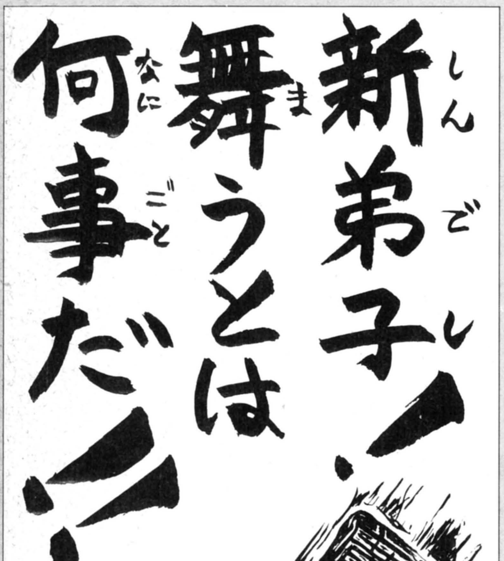
ファミ通町内会

お習字するのココロ

もういいかげんにしたいと思ってんのさ。こんなに退屈な毎日を、いったいどうやって過ごせばいいってのさ。そりゃ学校には友だちもいっぱいいるよ、塾にだって気の合うやつはいる。だけどね、だけどさ、ボクたちは、ウウン、ボクは、バクハツしちゃいたいんだ。花火みたいにね……。

そんなよい子のみなさんの『お習字するのココロ』のお時間です。心ゆくまで、噴火しちゃいたいものですね。

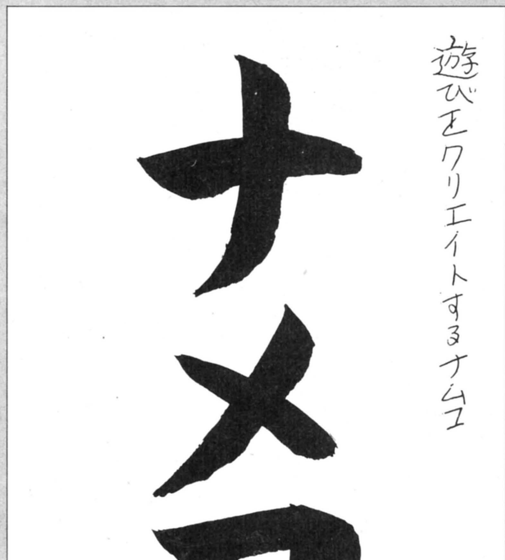
優勝



選評

あまりにもキレイにまとまっているもんだから、選考委員のあいだからもオオーとゆー声がもれたほどだ。確かにウマイ。キビシイしきたりにしばられた舞踊界を、みごとに描いている。『ドラゴンクエスト』と舞踊界。遠いようで、実はきわめて近い世界だったのだ。

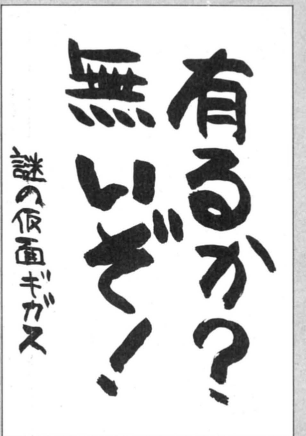
準優勝



選評

アートという言葉には、ある種の危険性、つまりデンジャラスさといったものが含まれてると思うんだわ。アートネイチャーしかりね。そこへもってきて、このお習字だわ。デンジャラスだね、デンジャラスだね。デンジャラシーってゆーのかな。アブナいとこがある。

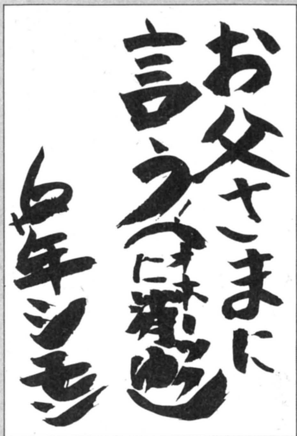
佳作その1



選評

『アルカノイド』っていうとタイトーのあれでしょ。ファミコン版の場合は、コナミの『ブロックくずし』に先を越されちゃったもんな。残念だったよね。でも習字だけど、けっこういいできて、準々優勝ぐらいだったかな。

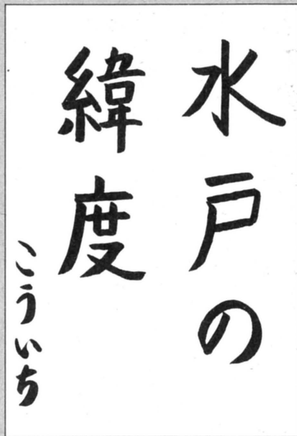
佳作その2



選評

いけすかねーやろうだな。ちょっとくらい手にぎっただけだろー。これだからお嬢さまってやつはコマるんだ。べつにやらせ……おっと、とゆーわけで、『オホーツクに消ゆ』は、『オホーツクにきえゆ』って読んじゃだめよ。

佳作その3



選評

コジマ編集長がね、この作品をえらく気に入っちゃってね。「これいいよー」ってゆーんだけど、佳作どまりだと思うのね。やっぱ編集長だからっていって、言いなりになっちゃったらダメだと思うからさ。そーゆー権力……。

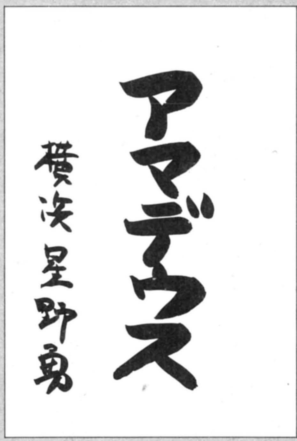
佳作その4



選評

ファミ通編集部のハマちゃんのことなんだけどね。このあいだも両国国技館まで、猪木とスピィンクス戦を見に行ってさ、帰ってくるなり、えらいケンマクで怒っちゃってね。いやー、まいったなー、プロレスファンは……。

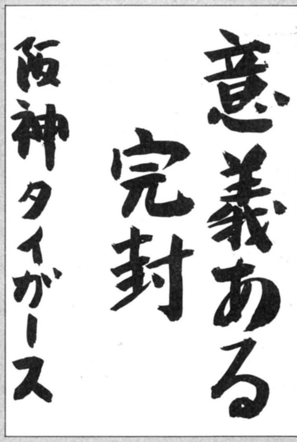
佳作その5



選評

お習字のコーナーも、ある程度の教養がないとコマっちゃうわけで、このお習字もそのいい例でごじゃる。アマデウスってのは、ご存知のとおり、アマデウス・モーツアルトのことなのでごじゃるな。ロックミーなのだな。

佳作その6



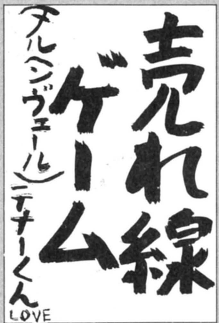
選評

これこれ、無理をいうでない。これを『イーアル・カンフー』と読めとな。これはあまりにも思い上がった態度。そんなことだから、ああ、やっぱり阪神ファンはね……なんて思われてしまうのじゃ。ヤクルトを見ならえよの。

予選通過作品

コメント

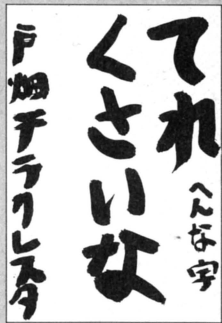
おしいところで選にもれた作品の数々。残念ではあった。しかし、キミたちにもナニガシかのガバスチケットをお送りするので、心おきなくその感触を味わっていただきたいものだ。ふたたび挑戦するココロ、それが大事よ。





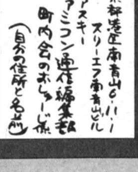




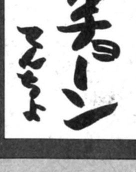


お習字の作法

お習字を書いて送ってくれちゃったりするのは、キミたちの自由だ。しかし、ファミ通のお習字のココロには、いくつかのキマリがある。そこんとこを守ってくれないと、キミのお習字はたいへん不運なめにあったりする。右の例にならって、表には自分の住所と本当の名前、裏にはお習字とウソの（本当でもよい）名前を書くよーに。



⬅表には、あて先とガバスを送りつけてほしい自分の住所を書く、どうだ。



⬅裏には、お習字と自分の名前を書く。これがベストポジションだ。

お年賀 お年玉 大募集っ！

ファミ通愛読者のみなさまのご愛読作業中、大変申しわけありませんが、ここでお年賀、お年玉の募集をさせていただきます。
といってもご安心だ。なにも現金やカマボコのたぐいを送れなどとはいわない。キミたちのまごころのこもった年賀状を送ってほしいだけなのだ。あっとオドロく優秀年賀状には、ドエライ賞品（たぶんガバス）が送られることになると思う。
今からでもおそくないから、さっそく制作にかかろう。

●あて先　お年玉です係

金品は断じて受けとりません！

輝け!! ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

けっこう投稿の数は多いのに、面白い作品が少ないのがこのコーナーだ。思いもよらない展開が待ってるクイズ、はたまた格言を期待してるぞ。キミたちのガムシャラな情熱さえあれば（ガバスに対する）できないことはない！

▶▶▶▶クイズの部◀◀◀◀

問題　いつも「なぜ？」と質問してくるキャラは？
答え　モアイ（Why）　石川県　中田貴行

評 中学生以上じゃないとわからないかもね。英語で「なぜ？」っていうのは、"Why?"っていうんだよね。発音はホウァイ。このホウァイがなまって、モアイになっちゃったわけだ。やっぱこりゃボツだ。

問題　目が13ある化け物は？
答え　目じゅうさん（メディウサ）　愛媛県　向井知之

評 『悪魔城ドラキュラ』はもうクリアーしちゃったかな？　途中であきらめちゃった人もいるんじゃないかな。あーゆーふうに、安藤くんがやたら強いゲームって、ホントに困っちゃうんだよねー。

▶▶▶▶格言の部◀◀◀◀

ミロンを見てみろん
東京都　亀田規

評 作者みずから、「ミロンのように明かるく生きていこうという意味」と書いてくれてるように、ミロンのように明かるく生きていこう。できることなら、シャボン玉も投げられたらいいなと思う。

よっぱらいだあー（マッハライダー）
東京都　川崎太一

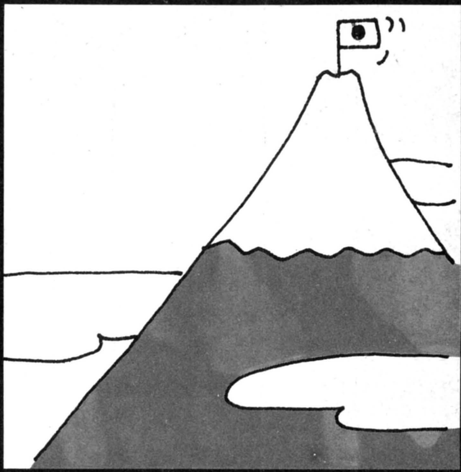
評 この季節、忘年会やら新年会やらで、街じゅうがアルコール臭くていけません。ゲロ吐くやつもいるし……。よっぱらいってーのは、ぜったいに自分勝手だと思うよね。よっぱらいなんか死んじゃえ!!

●あて先　私にだってクイズ・格言の係

ゲーム用語の基礎知識

(改題予定アリ)

大好評につき、2回目をやります。どうにかして、このコーナーから"現代用語の基礎知識"とか"イミダス"に載るくらいのゲーム用語が生まれるといいなー。だからキミもセッキョク的に、こーゆーのを使ってほしいわけだ。



[ゲーセン]

これはフツーによく使うので、知ってる人も多いだろう。いわゆるゲームセンターのことだ。(例、「きのうゲーセン行ったらよー、上野に会っちまってよー」)。地方によっては、ゲーセンに出入りするのを禁じてるところもあるらしい。

[東芝くん]

ファミ通編集部で活躍している"東芝デジタルビデオコピー HC-1000"のこと。部屋を暗くしなくても撮影できるので、チョーホーなやつなのだ。(例、「ガスコン金矢さん、秘技の撮影は東芝くんでやるんでしょ?」)。



[きわめる]

あるひとつのゲームについて、すべてを知りつくしてしまうこと。(例、「『スーパーゼビウス』?あんなもん10年前にきわめたぜっ」)。また、単に最終画面をクリアーしたときにも使う。(例、「うおおー『スーパーゼビウス』をきわめたぜ」)。

[バグる]

バグ、つまりプログラムのミスによって引き起こされるキッカイな現象を総称してこういう。(例、「え?『ドラキュラ』の異時元面? あんなもんただバグってんだけじゃん」)。最近では、「バグもまた秘技なり」とゆー言葉もあるという。

[小ボス]

『ゼビウス』から安藤くんという用語が生まれたように、『メトロイド』から生まれたのがこの小ボスだ。ゲーム途中に出現する、ある程度強い敵キャラのことをいう。しかし一般的には安藤くんを使用する家庭が多いと聞く。



[スゲー]

超華麗なテクニックや、高価な宝石、はたまたルノー4TLに代表されるような高級外車などを見せられたときに発する、オドロキの声のこと。(例、「ドヒェー! スゲーくるまだなー」)。最上級の活用として"ものスゲー"がある。

あて先

ゲーム用語の基礎知識係

応募しなさいっ!

現在募集中のものたち

お習字のココロ

ファミコンゲーム、キャラクター、テクニックなどにちなんだ、気持ちのいいお習字を募集している。おはがきのみ採用。

クイズ・格言

ファミコンゲーム、キャラクターにちなんだクイズ、および格言をお願いします。

お年賀・お年玉

ま、年賀状を送ってこいってことなのだ。

町内会版禁断の秘技

第1回目にテレホンカードの秘技を載せたところ、大反響のコーナー。身のまわりにある生活の秘技を、大々的に募集中している。

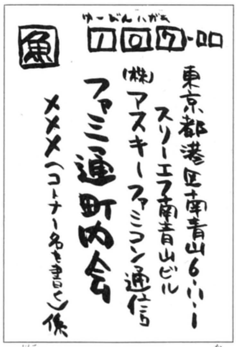
ゲーム用語の基礎知識

お友だち関係だけでしか通じないようなゲーム用語を解説するコーナーだ。使用例もね。

その他なんでも

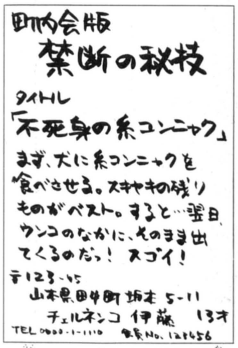
とにかくドーンと送ってきなさいっ!

表



↑表のほうは、こうやって書いてくれるとウレシイ。

裏



↑裏のほうは、こうやって書いてくれるとウレシイ。

GAME FREAK PRESENTS

指鍛練道場

■講師■二木康夫
■絵師■丸山傑規

第15回

疲れ知らず

連載も15回あたりで疲れが出てくるもんだがこの『指鍛』は違うぜ。こんなにはがきが来ちゃ疲れてられんぜ。「ファミ通が出るたびに『指鍛』楽しく読んでます。指鍛練道場は永遠に不滅です!!」こいつァ、春から縁起がいいや。おっしゃ、宮城県の武田！　おんしには500ガバス!!　わっはっは、愉快痛快じゃのう!!

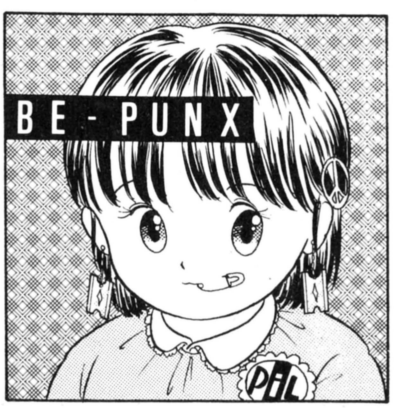
ビデオゲーム

源平討魔伝

新年早々の鍛練技は『源平討魔伝』だっ。数が多いから手短に行きまひょかいな。

まずは大阪府の牧之瀬からの鍛練技なのだ。「琵琶法師が繰リ出す兎や蛙を切ると出てくる毒キノコがうっとうしい、あーうっとうしい。これをかわす方法を発見しました。ただ単に、琵琶法師が出たらレバーを上にしてタイミングよく剣を振ればいいのです。琵琶さんはあきらめて消えちゃいます」。たしかにこれは便利なんだよね。

次。「小さい景清のときに穴ポコに落ちたら剣かジャンプボタンをひたすら連打していると、黄泉の国に行かず、そのまま上から落ちてくることがあります。もうけ」。私もこれは一度だけ体験した事があるぞ、栃木の戸賀崎篤！　だけど男ならジタバタせずに黄泉の国で閻魔大王とにらめっこしよ。



「頼朝と目と鼻の先の所まで来たら、例の後ろ歩き(12か13号を見て)をしながら頼朝を地の果てまで追いかける。だーっと追いかけるとしだいに画面がおかしくなり、それっきり。あの意味不明の最終画面が、見られまへん。困った」。おまえは講師陣のような文章を書くなぁ、大阪の香月利和っ！　人様が困るようなこと、したらあかんでぇ。それにあのラストメッセージはちゃんと意味があるらしいのじゃ。失礼なこと言うたらあかん。後悔しなさい。

青森県の萩原一友から一通の鍛練技到来。「影清が大きいときに巻き物を取ると、必殺旋風剣が使えますが、このときレバーの下とジャンプと剣ボタンをズダダダのダと連打すると、景清が腰を曲げた状態で、必殺！旋風剣!!　を使うのです」。いかにも。いかにもそーなんだけど、萩原！　ペンネームは通用せんと何回も口をタコにして言ってるでしょっ。発言するときは手をあげて、名前を言ってからしゃべるように、これからは気をつけなさい。

最後にひとつ、「景清を佐渡(天国)へ行かせる。行き方はまかせます。その次、佐渡から上野(現在の群馬県)に行くとき、なぜか上のドイツの方へ行ってしまう。遠まわりしているのです」。そうか。ドイツかぁ。

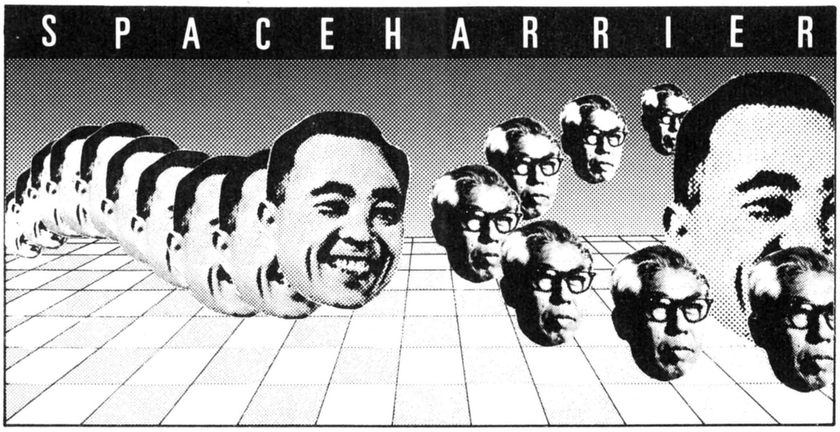


こうゆう表現好きだな、北海道の山田泰紀。将来はきっと大物だろうね。

と、ゆーわけで前代未聞の1ゲーム5鍛練技は、おしまい。全員めでたく700ガバスあげちゃおっ！

ロードランナー4

新潟県は長賢治16歳よりの鍛練技。とうとう4作目が出た『ロードランナー』なのである。「ひとりプレイで5面へ行きます。画面中央下に動かせるブロックが中に入ったくぼみがありますから、そこに金魂を持った敵をうまくさそいこみ、デッドロック(とじこめる)します。右の縦3ブロックを壊し、デッドロックを解いてやったとき、動かせるブロックの隣りに敵が金魂を置いていけば成功です。金塊にむかってブロックを押すと、金魂の上に重なってしまい、他の



金魂を取ってもはしごが出なくなってしまうのです。私が初めて見つけた鍛練技なので送ってみました。」

うるるっ。なんて純朴な青年なんだっ。はっきり言ってこの道場に似つかわしくない文章が気にいってしまった。こーゆー人が"指鍛"読んでくれている事を思うと、今まで「～なンだッ」とか「ドッパーン！」とか書いていた自分が情けなくなってきちゃった。講師悔い改め技と純粋鍛練技のあわせて、888ガバス、送らせていただきます。

アウトラン

たぶん、86年度のトップ機種であろうこの『アウトラン』。だれでも目を見開きたくなるよーな画面が嬉しいね。わいわい。

さて、そのグラフィック関係の鍛練技、と言えるかどうかはさだかでないが、とにかく石川県の加藤康平からの報告なのだよ。「とにかく3面まで行く。道の選択は右左だ。右側に立ちはだかるでっけー岩をよくみると、なんと！ モアイじゃござんせんか」。そうかー、モアイかー。編集部のプレイヤー達は、『スペースハリアー』の"IDA"の横顔だって言ってるけどねぇー。私にとってはただの邪魔な石なんだけどねー。ここではみんなの意見を総合して"三方一両損"(落語のお噺だよ)とゆーことで、加藤の感性鍛練技に500ガバス！ よくわかんねーや。

アルゴスの戦士

かなり古いゲームだけど、スバラシカ鍛練技が来たので紹介しちゃおう。山口県は船切栄作19歳男、ペンネームは駄目だよっ。「面をクリアーするとき、点数の百の位とタイムの下から3桁目が同じだったら、レバーをすばやく左下に入れつづけるとなんとおっ！ 10,000点のボーナスポイント」。うーむ、こいつぁ気がつかなかったぜ。君には有無を言わさず700ガバス進呈だ。ハガキがキレイなのもいいねぇ、ウン。

マークIII

アレックスキッド

今回はファミコンは省略っ。だってハガキがこねえんだもんな。たまにゃ秘技からこっちへ浮気してごらんョ。気持ちいいよ。

えーと、まず嬉しいコンティニューの報告。「400パウム(注：銭の単位)以上持って死ぬ。"GAME OVER"と出ているときにレバーを8回押す」。これでオーケーだそーだ。でも大阪の鎌刈貴之13歳よ、べつに400パウム以上持って無理して死ぬこたぁねぇんじゃないか？ 死ぬときは400パウムぐらい持っていようねってことだよね。違うかなぁ～。ま、いいや、700ガバスだ。

次、?BOXの中に入っている1UPを確実に出す神のような技を送ってきたのは神奈川県の絵がかわいい中沢公志14歳。あっ、私の中学時代の疎遠の友達と同じ名前だ。奇遇だなァ。えー、なになに、「マウンテン山の?BOXを壊して死霊を出す。うまく死霊を振りきって海にドッパーン。海の中の?BOXを壊すと必ず1UPできますよ」。ちなみに講師陣の方で補足しておくと、死霊が出たあとの?BOXはほとんど1UPです。恐れずに死霊を出しまくって1UPしまくろう。わっはっはっ。君には700ガバス進呈。

次はバグ面のお知らせ。「3面のグースカまで行き、グースカがべらべらしゃべり出す前にポーズボタンを連打マシーンッ！ するってえとぐちゃらけた画面が出ます」。愛媛県の長滝弘史の報告でした。いちいちマークIII本体(マークIIIのポーズボタンは本体についてるのだ)まで出向いていってポーズをれれれれ連打！ した苦労は認めるが、今度は役立つ技を鍛練しておくれ。13回目の誕生日おめでとう。おっしゃ、500ガバス進呈だ。

最後の報告はチト面倒臭いぞ。千葉県の近藤英雄、お、かっちょいい名前だな、からの報告。「16面のお城に入ったら、下下右下左右右下右右右上左左上左上左上上右下右下下のとおりに部屋をめぐってください(注：オイオイ)。スタート地点から右へ4、下へ3の部屋へ上から落ちるハズです。そこは水中で、落ちたらすぐ、のびちぢみするツタのような物に当たって死ぬのです。そのあとジャンプボタンを押していると、画面が次々に変わり、最後にはタイトル画面へ戻ってしまうのです。ただしアレクの残りがないとできませんよ」。長いっ！ 読むだけで疲れ、実行したら5,000倍疲れてしまった。が、その努力を認めて700ガバス進呈しよう。しかし、16面まで来てこれやるって、ホンマ、疲れるでぇ～～っ！

白帯ヤロオ

初心者の傾向と対策

●12号の山口一和さん、あなたはあまい。私はファミコンすら持ってません。でも近所のイトコが持っているので、半年に1本ぐらいはソフトを買います。当然のごとくヘタなので馬鹿にされます。是非ファミコンを買って特訓して、見返してやりたいのですがどうしたらいいでしょうか？ (愛知県 神谷裕子)

●エー、山口一和さんが席をはずしてスッころがっ……いや、とにかくここにいないので、私がお答えしましょう。まずファミコンがうまくなりたい、とのことですがその必要はありません。もしどうしてもうまくなりたいなら、ファミコンを買って、毎日コツコツと続けましょう。ゲームは経験のつみかさねでうまくなるのですョ。

●なぜツインファミコンのディスクの初めの画面には"Nintendo"ではなく"FAMICOM"と書いてあるのですか？ (三重県 大原学)

●よくわかりませんが、大人の世界はいろいろあるものですョ。

●あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信 『指鍛練道場』係御中だ！

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

ぼくはゲヱセン上野さんが大好きです。水野てんちょやガスコン金矢さんよりも、カマキリみたいな顔で、めがねなんかかけている上野さんが大好きです。できたらファミ通にポスターをつけてください。ついでにべーしっ君も好きだ。

（東京都　倉田諭　10歳）

そういえばゲヱセンには、今度新しいニックネームがついたんだよね。新しいのは、〝きゅーきょく〟っていうんだ。

ある雑誌で究極の新人類ってのを特集してたんだけど、その特徴は「でも」「ちょっと」「べつに」を連発することなんだって。ゲヱセンにぴったり当てはまるんだな、これが。

「ねえゲヱセン。きゅーきょく君て呼ばれたら、うれしい？」

「べつに……」

「〝以下同文〟を〝究極の以下同文〟にタイトル変更しよーか」

「ちょっと……」

「ぜったいにウケるよ」

「でも……」

というわけなのだ。これからは、〝きゅーきょくのゲヱセン〟って呼んであげてね。

（人の名付けばかりしている編集者

ぼくは思うんだけど、ファミ通なんかには、毎週ものすごく多くはがきが来ると思うけど、本にのるのは50～60人ぐらいだと思う（あまり数はわからないけど）。それで残ったボツのはがきはどうするのですか？　おしえてくらしゃい。ついでにガバスいっぱいくれよなぁー。

（兵庫県　宇野浩二　12歳）

今日は、ファミ通におけるおはがきたちの流れについてベンキョーしてみよう。

キミの言うとおり、ファミ通編集部には、1日に何千通もの、おはがきがとどけられる。メールサービスと呼ばれるお仕事の方が、台車の上につんでガタゴトと運んできてくれるわけだ。編集部についたおはがきは、すぐさま〝おはがきしわけ班〟によって、禁断の秘技だとか、おたよりだとか、町内会だとか、コーナーごとに分けられる。このしわけは、5人がかりでやって、約1時間半はかかる大仕事なのだ。大変なのだ。

コーナーごとに分けられたおはがきは、次に、〝おはがき運送班〟の手で、各担当編集者の机の上に運ばれる。この作業はとっても危険なため、おもに若くてピチピチした男の子のアルバイトによって行なわれる。

そしていよいよ、担当編集者が目を通すわけだけど、なかには禁断の秘技のように、〝秘技確認班〟と呼ばれる下請けに出されるおはがきもある。しかし、最後の最後に採用かボツかの判断を下すのは、担当編集者のお仕事なのだ。

で、採用になったおはがきは、みんなも知ってるようにこうして活字になって印刷されるわけだね。そしてその一方、輝かしい舞台でほほえんでいる採用はがきさんの影では、たくさんのボツはがきさんたちがなみだをのんでいるのだ。かわいそうだね。

ボツはがきくよう班の編集者

果たし状
貴殿との対決を望む。
所：ファミコン通信誌上
時：貴殿の希望に応ず
対決法：ジャンケン
私が勝てばガバスをいただきます。私が負ければ、私の体と心すべてあげます。
対決相手：ガバス発行担当編集者殿
いい対決を望む！

（横浜市　山田雄之　14歳）

よし、んじゃ受けて立とーじゃん。こっちが勝ったら、キミは約束どーりファミ通編集部のエジキになってもらうかんね。もし万が一キミが勝ったバアイは、当編集部で規定したガバスをさしあげちゃおうっ。

んでさ、対決方法はジャンケンで、場所はファミ通誌上だっけ？　よしよし、じゃ



N.GOTO

キミがグー、チョキ、パーのいずれかを書いたハガキを送ってきた時点で、伝言板コーナーに掲載ということにするから、早く書いて出しなさい。

正攻法で勝負したことのない編集者

ある日、ぼくはゲームセンターにいった。ゲームにむちゅうになっていて、テーブルに置いていたサイフのことをすっかり忘れていた。ふと気が付くと、サイフがないではないか！　あわててさがしたが、もうすでにおそかった。こんなおれは最高にドジである。ちなみにサイフの中には5,000円入っているのだ。編集部のみなさんどう思いますか。

（神奈川県　茨木淳児）

ファミバカでおなじみのバカKはさ、昔アメリカに行ったとき、ゲームセンターで『ゼビウス』をやっていてさ、日本じゃたいしたことのない腕まえなんだけど、むこうじゃ、うまい方だったんだってさ。
それで、ガイジンたちが寄ってきて（アメリカではバカKがガイジンなんだけど）、「オーワンダホー」なんか言うもんだから調子に乗ってやっていたらさ、気が付いたときにはカメラが消えうせていたんだってさ。

新車のスターレットを買ったバカKの旧車VT-250をひそかに狙っている編集者

ガバスの宝くじをつくってください。お願いします。

（東京都　小西英昭　11歳）

そんなにガバスが好きならガバスになってしまいなさい。

強引な編集者

ぼくの学校は家庭科室がないので、理科室で料理をつくる。人間の骨格や動物のホルマリン漬けを見ながら食べる料理は珍味です。

（栃木県　樋口和宏　11歳）

ミジンコやミドリムシ、ヒドラ、ボルボックスのホルマリン漬けを顕微鏡で見ながら食事をするのは、とてもいいことだと思う。微生物がいてくれなければ、君だってファミコンなんてやってられないんだよ。
君は11歳にして自然の摂理を学んでいるのだ。先生はそこまで考えて、理科室で家庭科をやっているんですねぇ。

ロバート博士と呼ばれている編集者

ファミ通のゲーマーになるのには、どうしたらいいんですか？

（神奈川県　三輪和代　13歳）

やっぱりある程度、ゲームが上手じゃないとねー。『魔界村』最後まで行けるとか、『スーパーゼビウス』1時間で全面クリアーとかねぇ……あれ、きみ女の子？　じゃゲームの話はナシ。写真送ってよ、とりあえず。

面食いで『アウトラン』好きの編集者

いきなり!!　しりとりです。まり、りんご、ごま、まり、りんご、ごま、まり、りんご、ごま……わたしは、これで舌をかみました。

（北海道 井藤龍彦 12歳）

そりゃそーだわよ。あのね、そーゆーときは、まりんごまりんごまりんご……って言えばいーじゃないの？　あ、あたしもひとつ思いついたわ。えーっとねぇー、かい、いか、かいいかいいかいい……あら、なんだかカユくなってきちゃった。ダニにさされちゃったのかしら、ボリボリ。

キタナイ編集部にいる編集者

ぼくの母はなーんとぼくよりファミコンがうまいのだ。『ディグダグ』なんか99面以上いって、何面だかわかんなくなっちゃうほどなんだよ。タスケテー!!

（東京都　荻原健　14歳）

お母さんに、パートでよかったら、編集部でゲーマーとして働きませんか、と聞いてみてください。待ってます。

パートさん募集中の編集者

11月9日(日)の毎日新聞の日曜くらぶのところにのっていた、プロゲーマー田尻智(21)とは、田尻プロのことではないですか？　そして月収60万円とは本当のことなんですか……!?

（鹿児島県　宮武洋一　12歳）



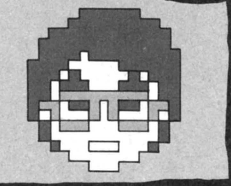
そっかぁ……、田尻プロって、月収60万円の大富豪サマだったのか……。いっつも取材に行くときは、ボクが昼ゴハン代出してあげてたのに。大阪出張のときに食べたお好み焼きもタコ焼きも関西風うどんもみーんなボクがごちそうしてあげたのに。ふ〜〜ん、そ〜〜いうことだったのか……。考え直したほうがいいなあこれは……！

結婚をひかえビンボーという コトバに敏感になってきたビデ通担当編集者

あのゼビウスとドルアーガの塔を生んだ

遠藤雅伸の こちらゲームスタジオ プロダクションノート

第15回



暮れも押し迫って、さすがにオートバイが寒くなってきたが、これを書いている今はまだ11月だから、みんながこれを読むころには、ボクなんかスキーシーズンに突入しているんだろうな。

日本の年末を知らせる一大行事と言えば、やっぱり『お酉さま』。詳しい言われや正しい定義は知らないんだけど、11月の酉の日にとりおこなわれる行事だ。たいてい酉の日は12日周期で月２回から３回ある。３回ある年は火事が多いと言われているが、今年は３回あって３回目が25日だった。ボクは大抵その年の最後のに行く。全国どこでも『おおとり神社』ならＯＫみたいだが、やはりミーハー精神を発揮すれば『浅草』。最近は隅田川の花火大会を鈴鹿８時間でキャンセルしてしまうから、年に一度の浅草参りになってしまった。しかし、いつ行っても浅草の街はほとんどイメージを裏切らない。最近『ＲＯＸ』なるビルが出来て６区の方は若作りになったが、仲見世の方は東京で唯一の国際観光名所している。東京のお土産の代表は雷おこしと草加煎餅になっているが、草加は埼玉だし雷おこしは土産物消化率ではワーストⅠを誇っているし、是非関係者の方たちは現代にマッチした東京土産を発明して、ボクの大好きな生八ッ橋をノックアウトしてほしい。

前置きが長くなったが、ゲームスタジオ３人衆の最後を飾るのは、謎のインド人ことヤージ・マハール（通称ヤジさん）だ。彼の年齢はよくわからないが、ゲームスタジオでは一番の年かさに見える。しかし、いくら転がっても現役の大学生だから、30代ってことはないと噂されている。

ヤジさんは他の２人と違って、ゲームプレイヤーと言うより、ゲーム研究家に近い。初めてヤジさんに会った時、すでにテレビゲームの博物館を作りたいと言っていて、６台もゲームのテーブルをコレクションしていた。現在では、そのコレクションはファミコンに移り、初期のサン電子の製品を除けば、全て持っているらしい。なんでサン電子のゲームを持ってないのか聞いてみたら、趣味が合わないという返事が返ってきた。

ヤジさんのコレクションの形態は、極めてマニアックだ。まず、あらゆる種類のＲＯＭ容量、バンク切替え（ちなみにファミコンは一度に256/64キロビットのデータしか扱えないから、１メガのソフトなどは各社異なった方式でバンク切替え、つまりページ変更している訳だ）にも対応できるように基板を持っている。そしてプログラムやキャラクターは、ディスク（ディスクと言ったってハードディスクやフロッピーディスク）にデータとして保存している。また大きなマップを持ったゲームは、ビデオで録画しながらゲーム状態を再現し、マップをもそのコレクションに加えている。

ヤジさんはアーケードゲームも大家で、渋谷や新宿のゲーセンに行けば、謎のヤジさん笑い「ふっふっふ」を聞くことができる。しかし、なぜかゲーム少年のメッカとも言うべき巣鴨キャロットには行かない。もしヤジさんが巣鴨にいるところを見たら、ウェンディーズのトリプルをみんなに振舞うことになっているので、誰かみつけて報告してほしい。

これで一応３人を紹介したが、12月に入ると雑誌は年末進行という修羅場に突入するので、担当さんを安心させるために、次号も３人衆にしよう。



いやァ何のかんの言って年末はヤッパリ忙しい。いい加減な原稿書いて、仮にも天下の通用金をいただいてる放送作家というヤクザな商売、年末年始ぐらい忙しくないと正月のモチどころか、電気代も払えなくてファミコンなんてできなくなっちまうから困りもんだ。

「怠け物の節句働き」なんてことをよく言われるけど、その分人がネクタイしめて働いてる間にバカ面してよく遊んでるから、これでボーナスでももらえれば言うことはないんだけどね。考えてみれば、子供の頃には、何ものにも代えがたい夢のようなありがたみがあった。サラリーマンの父親がボーナスをもらってくると、こっちがいい子にしてようが悪い子にしてようがただこの家の子だっていうだけで臨時おこづかいが貰えちゃって、特に冬のボーナスの後は間髪入れずお年玉も貰えるから非常に貴重な収入源だった。パチンコやアレンジボールに熱中してる頃も、「ボーナス」と書かれた穴に玉が入ると濡れ手に粟みたいな喜びがあったのに、今じゃボーナスという言葉にお目にかかれるのはファミコンの中ぐらいしかなくなってしまった。フリーライターなんてカタカナで書くと見ためも聞こえもいいけど、本人にしてみりゃボーナスというカタカナの方がよっぽど魅力があるし、サラリーマンなんて自分だってカタカナ商売のくせして「いいなァ自由業の奴は」とか言われると、「仕事は自由でも金には不自由してんだ、文句あっか！」って言いたくなるよ、ホント。

とまァ、さんざんグチこぼして、原稿の半分が埋まったと。ほーらね、いい加減な商売でしょ。でも、これ以上泣き言続けると、生き仏と言われるさすがの加川さんも怒り出すとイケナイから、一回リセットボタンを押して心も新たに話題を変えよう。そこで、頭ン中のディスプレイに浮かび上がってくるのが、「ドラゴンクエスト」。あたいの住んでる三軒茶屋に、中古のソフトも売ってる「まんが堂」というマンガ本屋があって、そこでドラクエのソフトを2,500円で買ってきたのが10日前。それからはまるで独り遊びを覚えた猿みたいに、朝から晩までとりつかれたようにコントローラーを握って奮闘し、やっとこさレベル17までこぎつけたのがついさっき。



これ書いている今だって、１つの大きな問題点が頭にこびりついて離れない。龍王の城の中までは行けるものの、いつも決まってあの悪魔の騎士にラリホーの呪文かけられて殺されてしまうのだ。こっちは大事な睡眠時間を減らしてまでガンバッてるのに、あんなチンケな呪文に眠らされちゃ納得がいかない。おまけに逃げようとしたって酒癖の悪い学校の先輩みたいになかなか逃がしてくれないし、こっちの呪文はほとんど効きやしない。そこで、こっからが問題なんだが、あの初代引田天功顔負けの催眠術から身を護るためには、多くの傷手を負いながらやっとの思いで奪いとったあのロトのよろいを捨てて、魔法のよろいを買わなければダメなのだろうか？　でも、チョット歩けばすぐに体力回復できるロトのよろいはなかなか捨てがたい代物だもんなァ。でも、せっかくたまった16,000ゴールドのお金も使わないとバカみたいだし、あーこんなことじゃ「ドラクエⅡ」が発売される前に終われないじゃんか。誰だこんなオモシロイソフト考えた奴は、バカ!!

プレゼント総額なんと10,000ガバスだぞ！

お年玉でおぞうにが食べたいクイズ



ファミ道楽

元旦版

発行所　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミコン通信編集部
電話(03) 406-7166
郵便振替口座東京4-161144



これが20個のゲームおもちだ



▶あけましておめでとう!!!!

▶ということで、さっそくゲームの説明からだ。1987年の元旦に、ファミ道楽7人衆がデニーズ南青山店に集まった。ファミ道楽特製おもち入りのおぞうにをいただくためである。1人が食べられるゲームおもちは3個まで。「やったね！」とみんな喜んだわけなんだけど、困ったことにおもちの総数は20個。3個×7人=21個なので、誰か1人が、2個しかおもちを食べられないことになってしまった。で、問題は"いったい誰がおもち2個のおぞうにを食べたのか？"。その人の名前とゲームおもち2個のゲーム名(2つ)を書いてほしい。

▶でもって、左上のおぞうにの周囲を見よう。東府屋ファミ坊、水野店長、森下万里子、ゲエセン上野、ガスコン金矢、紙尾明美、アルト鈴木の7人衆が、自分の食べた3個のゲームおもち（2個の人もいるよ）が何のゲームだったのかについてのヒントを言っている。そのヒントを見て、左のゲーム写真20個のなかから、該当するゲームを選んでくれればいいわけだ。

▶ただし、1個のゲームおもちは1人しか食べられない。2人で共有することはできないよ。あと、20個のゲームおもちは、絶対に誰かの口のなかに入っている。あまるゲームおもちはひとつもないからね。

▶じゃ、最後に10,000ガバス・プレゼントシステムの話ね。じつは、今号からシステムがちょっと変わって、10,000ガバスを正解者全員（40人まで）で分けることになったのだ。正解者が1人のときは、その人に10,000ガバス。2人のときは5,000ガバスずつ。3人のときは3,333ガバスずつ。40人のときは、1人250ガバスずつ（正解者のなかから40人を抽選）。なお、正解者なしのときは10,000ガバスは次号に持ちこし。次号の総額は20,000ガバスになる。がんばって正解しようぜ。

13号の当選者は君だ!!

富山県　金子義勝　神奈川県　中村康之　静岡県　山本和人　秋田県　新田法継　兵庫県　中島秀樹の5人だぜ!!

2,000ガバスずつ送るぜ!!

はがきのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミ道楽編集部「お年玉でおぞうにが食べたいゲーム」係

お正月もファミコンゲームだ

アルゴリズム相談室

■解答者――アルト鈴木(キャラクターゲーム)、ドーベルマン=林(シューティングゲーム)
■構成とお目付け――東府屋ファミ坊(ブリーダーでは惜敗)

うーん、『ブリーダー』では僕の作った"湯豆腐"もアルトの作った"リジェンド"も惨敗してしまった。面目ない限りだ。ということで、次号では優勝したゲエセン上野を講師にまねいて、『ブリーダー』を洗ってみるぞ。

アルゴリズム――一定の計算の基準を決めるための一連の規則の集まり。
(用例)●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。

『メトロイド』のマザーブレインを倒したあとで上に登っていくとき、どうしても足をふみ外してしまうんですが……。

(和歌山県　数見裕一)

ドーベルマン=林　僕も最初はよく落ちちゃったんだけどね。落ちついてやれば、なんてことはないはずだ。

①ボリュームを小さくする、または消す。
②何回か、ポーズして休む。
③丸まりジャンプでのぼらない。

コツは、こんなとこかなあ。とにかく、落ちつけば大丈夫だよ。

『ごえもん』で天狗がでてくると、必ずやられちゃうんですけど……。困っているんです。

(岡山県　広田安二)

アルト鈴木　天狗が投げてくるヤツデは、ヒラヒラと飛んでいて、よけにくい。ただでさえ崖っぷちで危ないのに、まいってしまうんだよな。

天狗が左の方にヤツデを投げてきたら、左へ。右の方に投げてきたら、右へ逃げよう。ただし、天狗に当たってダメージを受ける可能性があるときは、ジャンプして小判でやっつけるべし。注意したいのは、天狗は左右に早く移動してくるってこと。今まで端の方にいたのに……なんてことになりかねない。後は、ナナメにジャンプしないことだよな。

ぼくは『迷宮組曲』で魔獣の部屋に行くと、あともうちょっとで勝てそうなところまでいけるんですが、いつも最後でやられてしまいます。どうかうまくやっつけられる方法を教えてください。

(大阪府　小山典男)

アルト鈴木　魔獣が出してくるタマは、できるだけジャンプしないでよけること。大事なのは、攻撃の手をゆるめないってこと。それに限るね。

一番下の階の魔獣の動きと攻撃のパターンは、前進と後退をくりかえしながらのタマ撃ちだ。敵が前進してきたら、こちらはいっきに後退してチャンスを待つ。もし敵が後退を始めたら、今度はシャボン玉を出しながら、敵のスピードに合わせて前進する、というぐあいに攻めればいい。このくり返しで、すぐに倒すことができるはずだ。

まあ、この面はこれでオーケーなんだけれど、もう少し先に進むと、別の魔獣と戦うことになる。ここで気をつけなくてはならないのは、敵のタマには絶対に当たらないようにすることだ。

とにかく、気長に攻撃することだね。

この前、『高橋名人の冒険島』を買ったんだけど、どうもオクトにやられてしまうことが多くて、エリア1のボスの所にさえ行けません。いい方法はないですか？

(香川県　村野亨一)

アルト鈴木　オクトは、早くはエリア1のラウンド2で出現してくる。なかなか面倒くさい敵なんだよね。安全に倒すにはいちいち立ち止まった方がいいんだけど、青い奴は2発撃たないと死なないから、ダメージを受けやすい。

ベストな攻めかたは、オノを投げながら走り抜けること。ただし、これは赤い奴だけ。青いタコは、やはり一度立ち止まって、やっつけるのがいいようだ。ダメージを受けないように、注意しながらね。

でも僕の場合は、飛び越える方法を使っている。タコが下がってきて、プレイヤーキャラと同じぐらいの高さに来たときに、ジャンプするわけ。これだとダメージを受けにくいからね。

『機動戦士Zガンダム』ステージ4の、要塞面のボスの倒しかたを教えてください。

(長野県　岩井泰満)

ドーベルマン=林　写真1と同じ場所に立とう。この場所だけがポイントだ。あとは、ビームを撃って、少しタイミングを遅らせてジャンプをする。最初の



アルト鈴木の業界用語豆知識

安藤くん

その昔、『ゼビウス』ってゲームが世の中に出現し、たくさんの100円玉をのみこんでいた。そのゲームでとくに人々の目をひいたキャラクター、"アンドアジェネシス"。ゲーム中に登場するボス敵で、プレイヤーがたくさんの弾を撃ちこまないと死なず、激しい攻撃をしてくるのだ。

それ以来、数々のゲームが出たが、たいていのシューティングゲームにはこのボス敵的なキャラクターが出てくるようになった。それは回を増すごとに強くなって(もちろん例外なものもある)、僕らを困らせている。

業界では、そのボス敵たちのことを総称して、"安藤くん"と呼んでいる。"安藤くん"とはすなわち、アンドアジェネシスのことで、その偉大な存在をたたえてこう呼ぶことにしているのだ。一部で"アンドー君"とか"安藤君"とか、いろんな表記が入り乱れてるが、正確には"安藤くん"という。

「この間『テラクレスタ』買ったんだけど、難しくて、すぐにやられちゃうんだよね」
「あの安藤くんが、また強いんだ！」
「せっかく2つめの安藤くんまでいったんだぜ！」
「最初の2つは、どっちかというと小ボスだね。安藤くんじゃないよ」

というわけ。小ボスと安藤くんを使いわけられるようになれば、君も一流だ。

今週のひとこと　安藤くんと小ボス

写真1

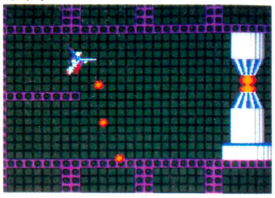


写真2

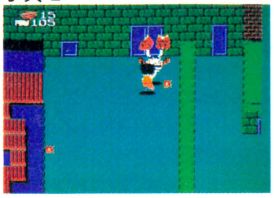
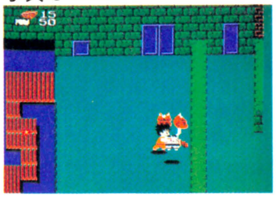


写真3



うちはタイミングをとるのが難しいけど、何回かやってるうちに慣れてくるはずだ。意外とかんたんにできると思うよ。

『スーパーピットフォール』のひもにつかまれなくて、地下から出られなくなってしまうんですけど、なんとかしてください。

（東京都　小宮春男）

アルト鈴木　普通に考えれば、ロープなんてどこでもつかまれそうだけど、このゲームの場合は、ロープのはじしかつかめないのだ。でも、それよりも問題なのが、タイミンンだろうね。このゲームの場合、タイミングが特に難しくできているのだ。

で、そのタイミングはどうなのかというと、目の前にロープがきてからでは、まず無理。真下にくるちょっと手前でジャンプしておくのがいちばんいいタイミングで、なるべく高く飛ぶのがコツだ。ちょっとタイミングがずれても、コントローラー操作でなんとかできる。ロープのゆれるスピードはどれも同じだから、慣れてしまえばなんてことないよ。

『スーパースターフォース』の1ラウンドの、隠れどうくつの出しかたを教えてください。

（東京都　荒木雄一）

ドーベルマン＝林　『ファミ通』読んでないね。1301年のあるINに入れば、ヒントを教えてくれるよ。地上にある化石のどれかを、何発か撃つわけ。画面がフラッシュしたら、隠れどうくつが出現した合図。時の扉で2010年にもどれば、ゲームスタート時にはなかった入り口がある。それが地下への入り口ってわけだ。ラウンドごとに、やり方は違うから注意すること！

『ドラゴンボール神龍の謎』の怪獣ギドラによくやられてしまうんですが、なにかいい方法はないでしょうか。教えてください。

（大阪府　長井教治）

アルト鈴木　ギドラは最初、左右に動いて、一定時間たつと前進してくるアルゴリズムをもっている。このことからおのずと、攻略法は決まってくるのだ。はじめに前方からパンチをうちつづける。このときに位置が悪いとダメージを受けてしまうので、少しずつ左右どちらかにずらしながら攻撃しよう（写真2）。次にギドラが前進してきたら、すぐに左右どちらか広い方へよけて、横から攻撃をする（写真3）。ほとんどこのあたりで倒せるぐらいでないと、ダメージを受けすぎてしまうからキビしいぞ。パターンは左、右、前だっ!!

『悪魔城ドラキュラ』のカラスのうまいかわし方を教えて下さい。やられてしまって、先に進むことができません。

（神奈川県　宝子山たけし）

アルト鈴木　カラスには、①シモンの上を飛ぶ②シモンの足もとを飛ぶ③シモンの前にくる、の3パターンがある。①の場合は、動かないでいると、かってに飛んでいってくれるのでオーケー。問題は②と③の場合だよね。

足もとや前にきたときは、その場でムチを使ってやっつけてしまうこと。とにかく、いきなり近づかないようにしようね。

『グラディウス』なんですけど、ステージ5の触手のところでやられてしまって、パワーアップができないとき、どうやって突破すればいいのですか？

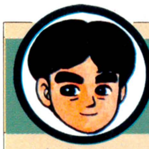
（京都府　近藤光浩）

ドーベルマン＝林　いちばん簡単なのは、フルパワーアップコマンドを使うことだ（ポーズして、上上下下左右左右BA）。ただ、ズルをするのがいや、という人や、コマンドを使いきっちゃった人、あとコンティニューコマンドを使っちゃった人は、正攻法でいくしかない。

まず、5面に入るまえに、パワーを使わないで、1つでも残しておくようにする。すると、1度死んでも、1段階はスピードアップできるようになっているのだ。スピードが1段階あれば、なんとかクリアーできるはず。

もし、パワーがひとつもないときは、触手の中心を狙うよりも手の関節（色がちがっている所）の方を狙って、早めにタマを出せなくしてしまうこと。パターンがくずれて、タマから逃げるようになったときも、画面のスミには絶対に行かない。片手バージョンと両手バージョンが同時に出てきたときは、両手のやつの方を狙う。中心だけのが出てきたら、とりあえず無視する。ひたすら手ばかり追いつづけるわけだ。

この4つを守れば、なんとかクリアーできるはず。がんばって、挑戦しよう!!

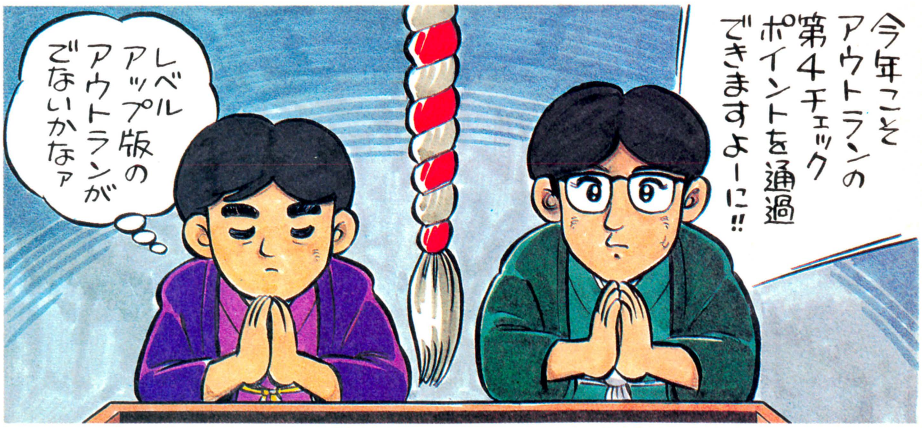


ドーベルマン＝林の

今週のアルゴリズム

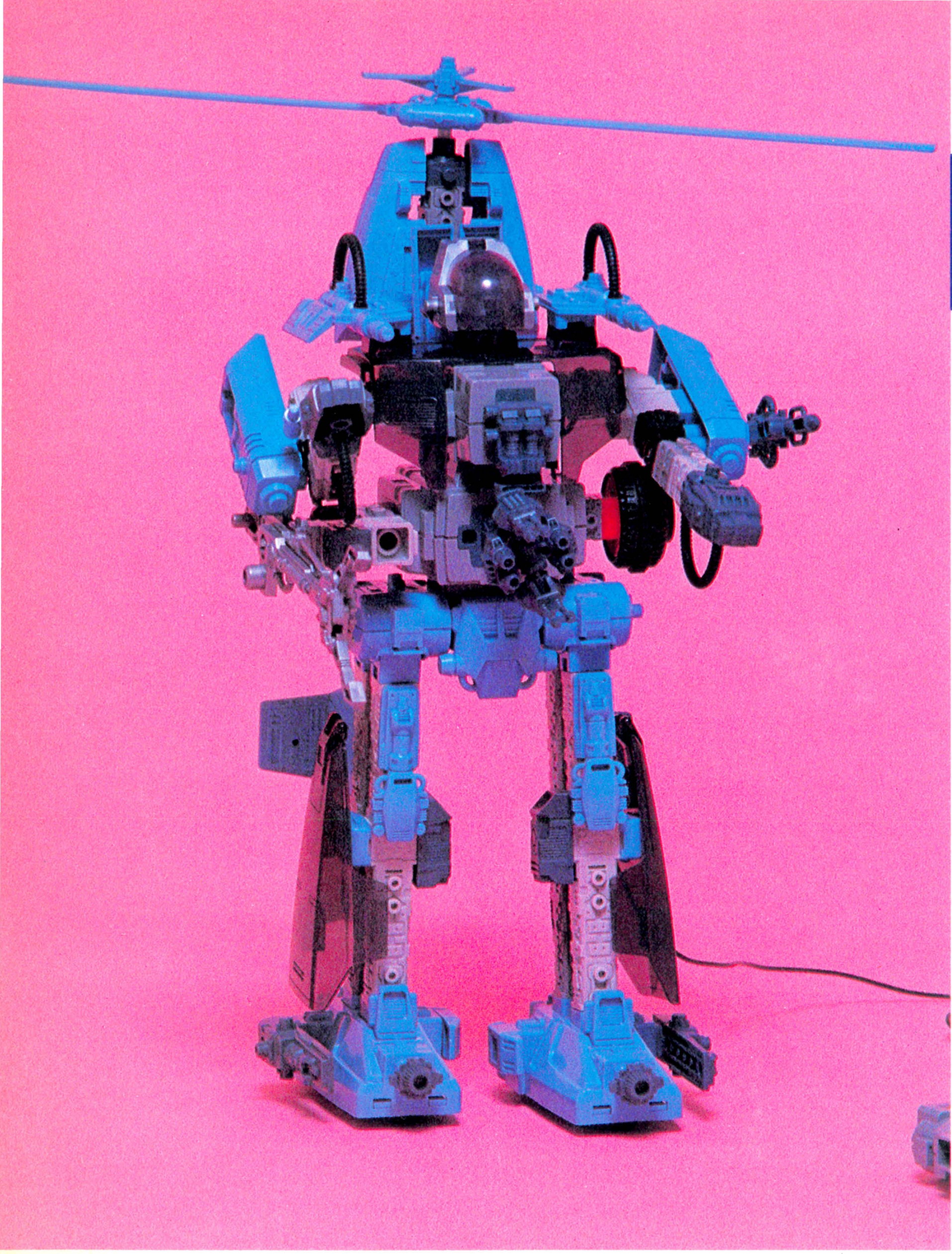
隠れキャラの出しかた

隠れキャラの出現パターンは、だいたい5種類。①点数によって出る②定められたポイントで、定められた動作をする③レーダーにうつる④出現位置の地形が少しかわっている⑤まったく必然性のない位置で出現する。このうち⑤を除けば、隠れキャラはちょっとした訓練で出るようになる。画面上の数値に気をつける（スコア、エネルギーなど）、タマを撃つ、ジャンプするなど、それらしい行動を、それらしくない場所でとってみるわけだね。

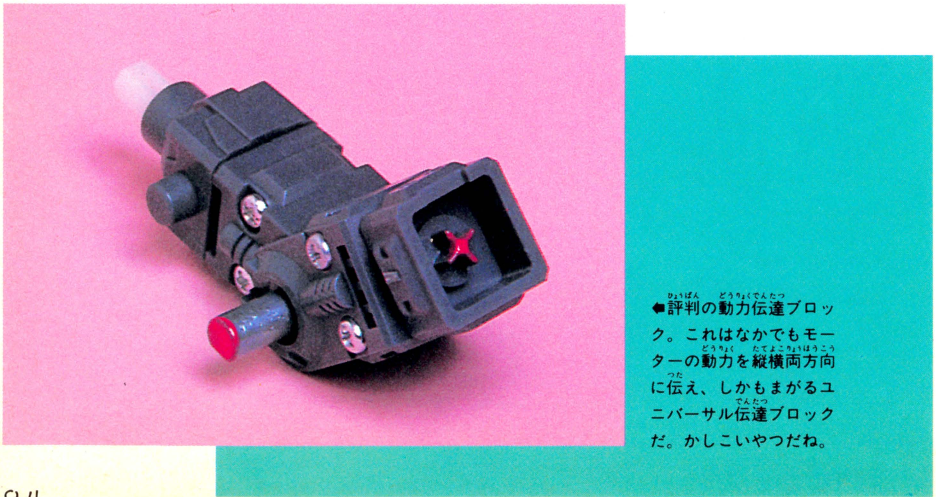


レッツ玩具 サ

SCI



⬆数ある〝サイテックス〟シリーズのなかのひとつヘリボットの１形態ヘリボットフォームII。プロペラはまわる、機銃もまわる、アームが動いて、しかも歩くってんだからねえ。もうスゴイをとおりこしてコワイくらいのハクリョク。



⬅評判の動力伝達ブロック。これはなかでもモーターの動力を縦横両方向に伝え、しかもまがるユニバーサル伝達ブロックだ。かしこいやつだね。

●トミー　6,500円

そりゃファミコンはおもしろいけどさ、ファミコン以外にもおもしろいおもちゃっていっぱいあるんだよね。で、今週からそーゆーファミコン以外の矢鱈おもしろいおもちゃを紹介しようと思ってこの〝レッツ玩具〟のコーナーができたのだ。欲しくて欲しくて死んでしまうようなグッズをじゃんじゃん紹介していくつもりだぞ。家を手ばなすかくごで読んでくれ。

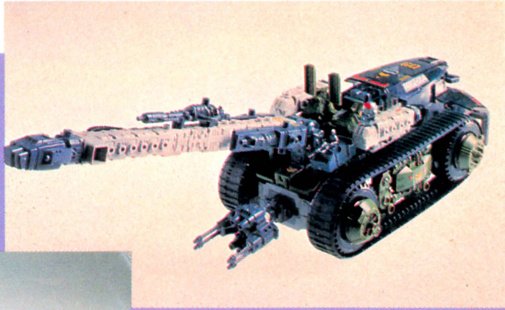
さてそれではさっそく第１回めのグッズを紹介しよう。ハイテックなブロックキット〝サイテックス〟だ。おちついたカラーリングといい、ブコツなデザインといい、なかなかかっこいいでしょ。おなじようなデザインの商品におなじくトミーのゾイドシリーズがあるけど、きめられたかたちしかつくれないからね。おなじパーツでなんでもつくれちゃう〝サイテックス〟のほうがエライ。このページのロボットと右ページのヘリコプター、それにその下のへんなロボットまでおなじパーツでつくれちゃうんだからねえ。へそが茶をわかすよな。

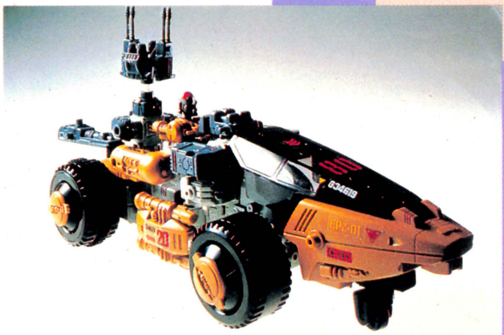
ほいでブロックだけど、こいつのなかには動力伝達を行なうためのシャフト構造が組みこまれている。こいつがよくできてるんだな。どんなに複雑につなげようと、きちんとつないであればかならず動く。君がちょっと頭を冷やしたりひねったりすれば、オリジナルの物体にオリジナルな動きをさせたりできてしまうというわけだ。うーん、クリエイチブ。たまにはこーゆものに、若いエネルギーとかそおいうやつをぶつけたりしてみてくれ。

イテックス の巻

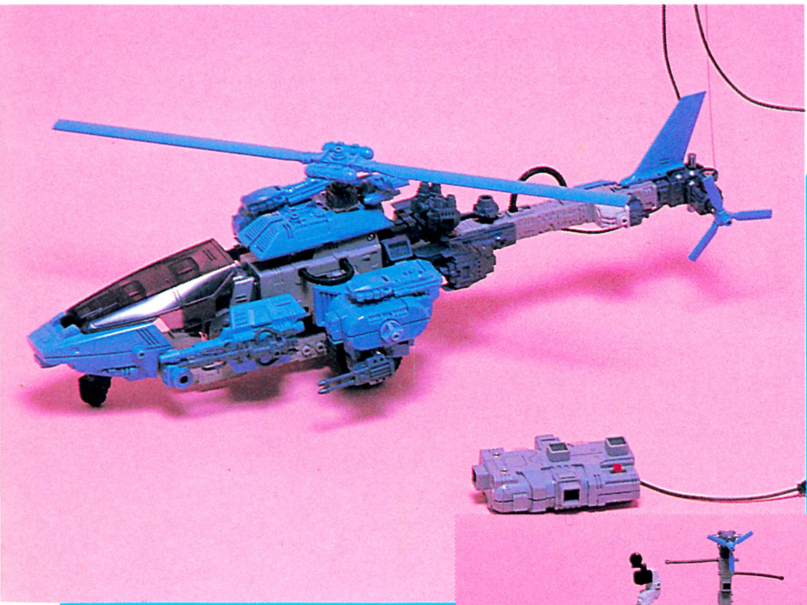
TEX

いろんなセットがあるのだ

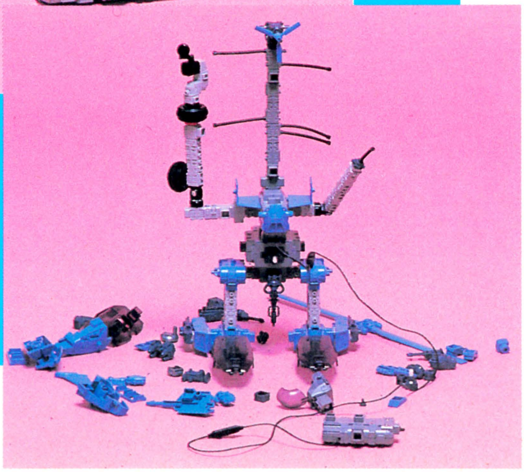




〝サイテックス〟には、今回紹介した〝ヘリボット〟の他にもいろいろなものがある。上の写真は〝グロスター〟。タンクタイプからロボットタイプへと組み替えられる(5,300円)。左の写真は〝サンドクルーザー〟。ビークルタイプからロボットタイプまで、さまざまに変形できるセットだ(4,000円)。この他にも、武器セット(1,000円)や、基本セットNo.1〜No.3(各600円)がある。君の考えたとおりのものが、ラクラクつくれちゃうパーツの充実ぶりなのだ。



⬆ヘリボットフォームⅠ。2つのプロペラと機銃が動き、前進したり旋回したりもする。ロボットとパーツをよく見くらべてみよう。



➡ファミ通編集部オリジナルのロボット〝おしんこじる1号〟。首にはえた毛のようなチューブが縁起いい陽気なロボットだ。股に注目。

〝サイテックス〟のふつうの遊び方というのは男のコが車や飛行機やロボットをつくったりすることだと思う。ちょっと気のきいたコなら色を塗ったりして自分らしさを強調してみせたりするかもしれない。だけど私たちファミ通編集部は〝サイテックス〟のつかい道はそんなもんじゃないよな、と思うのだ。簡単に組みたてられ、動き、しかもかっこいい素材をそんなあたり前のつかい方しかしないなんてもったいない。

例えば女のコはクリスマスツリーなんてつくってみるのはどうだろう？　てっぺんにプロペラ、たくさんの触手、いつもとはちがった醜くも愛らしい美しさにクラクラとめまいを覚えるかもしれない。呑気な男のコは愛犬トンプソンに〝サイテックス〟のヨロイをつくってあげよう。ミサイルにキャタピラ、ドリルをつければまぬけなトンプも心なしかひきしまった顔に見えてくるはず。また、お金がありあまってしょうがないというキミは、家ごと〝サイテック〟でかためてしまおう。お金持ちは、このくらい大胆さがなければいけない。近所の人の見る目もちがってくるはずだ。

そんなわけで、〝サイテックス〟のつかい道はいくらでもある。デラックスでいこうじゃん！

プレゼント！

トミーさまのご好意により小さなサイテックスを5名様にプレゼント。住所、氏名、とりあげてほしいおもちゃを書いて、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミ通編集部レッツ玩具係まで。

■ニッポン放送KYON²のオールナイトニッポンと握手握手！

ファミ・バカコーナー



今年最初のファミコン通信、ファミバカコーナーだ。今回は、新作ソフトご紹介＋ファミバカ'86棚卸総決算大蔵ざらえでお届けじゃ

ザナックとANNスーパーマリオブラザーズの登場

では、小泉今日子のオールナイトニッポン内ファミ・バカコーナーの誌上実況中継です。放送日は'86年12月4日。ゲームは、フジ・サンケイグループの一翼を担うポニーの、『ザナック』です。ご出演はいつものとおりです——と略しちゃいけないな。小泉今日子先生、ついに毎日新聞日曜版"日曜くらぶ"にまで登場してしまったゲームフリークの田尻プロ、ファミ通編集部のバカK、そしてあの放送作家の橋さんです。

K　今日、持ってまいりましたのは、『ザナック』。田尻先生、どうぞ。

田尻　設定は、人類危機のために立ち上がった宇宙船が敵と戦うという、縦型スクロールのシューティングゲームなわけです。これえ、典型的なパワーアップゲームなんですよ。だから空中に浮いてるブロックみたいなものを撃って、数字が書かれればパネルを回収すると、その番号に応じたパワーアップをしていくわけです。

K　黄色い玉なんかを取ったりすると（と言いながら画面上で取る）、ビーム（通常弾）が、ほら2連射になる。



●ポニーの『ザナック』。2,900円のディスクのソフト。片面しか使っていない。ほんと、ちょっとしたヒマな時間に遊べる、痛快丸かじりシューティングゲームと言えよう。

小泉　ふーん！

田尻　最近ありがちな、頭を使ってゲームをするというタイプのゲームじゃないから、誰にでも遊べるんですよね、スピーディーだしね。スクロールが速い！

小泉　スポーティー？

K　そう、スポーティー。で、ヘルシィー。

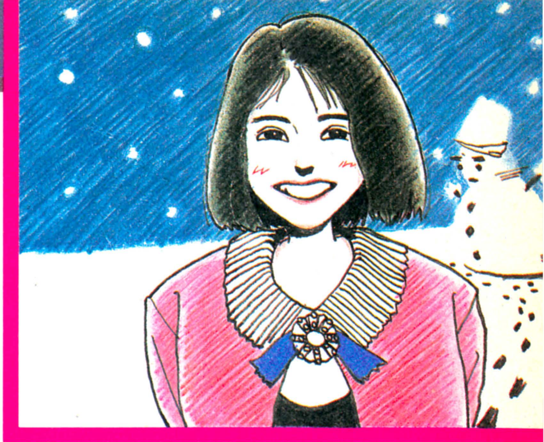
小泉　ヘルシィー!?（スタジオ内、上を下への、てんやわんやの大爆笑）もう！　決めちゃったし。

ファミ・バカでは、この『ザナック』をお勧めします。ファミコンにそんなに時間を割けないおとなの人なんかの、ちょっとした気分転換に最高のソフトと言えるでしょう。

さて、『ザナック』ご紹介の後、先号で詳しく説明したところの『オールナイトニッポン　スーパーマリオブラザーズ』のテストプレイに、田尻プロは挑戦しました。放送終了まで、あと約20分。小泉先生が、わたしを見たい！　とリクエストされたので、タイムトライアルにチャレンジしたわけです。ワールド4の4に、小泉先生がいるのです。田尻プロワールド1の1、スタート。しかして……マリオ笛吹けど踊らず。突然の依頼に緊張したことと、スーパーマリオがすっごく久し振りだったことが複雑にからみ合い(!?)、マリオが進まないこと進まないこと。思わず、

小泉　田尻さん、だめねえ。

と、ダメを押される光景も！　CMのあい間に自らプレイ！　田尻プロのドギマギしたブレーキングテクニックに比べて、小泉先生の慎重なジャンプ＆ランが、ワールド2の4をクリアー。残り時間、あと10分！　他のコーナーが進行している中、無言でゲームを続ける田尻。あと1分30秒で、ワールド4の4の入り口へ到着。あとひと息で、小泉先生のドット姿が見られるぞ。



うーん、これは迷路になっている。真ん中だ上だと言っているうちに、ピポピポピポポーンと3時の時報。あーあ、間に合わなかーった！

放送後、小泉先生自ら、4の4に挑戦。約5分後、みごとにクリアー。そしてドットの自分とご対面。どういう感想だったか!?　は、ご想像におまかせいたしましょう。

今、ファミ・バカコーナーに想う、紆余曲折回想録

では、どこの雑誌でもネタに困ったときにやっちゃうように、ファミ・バカコーナーでも、去年1年を振り返ってあーだこーだと書きしるしてみたいと思います。

ファミ・バカコーナーは、'86年5月22日に誕生。以来、特別番組などで3回ぐらいお休みしましたが——つまり、KYON²の放送自体がお休みだったとき——あとは皆勤賞。ま、当たり前か。

過去、最も放送中に盛り上がったソフトといえば、『がんばれゴエモン！　からくり道中』でした。ちょうど、夏の真っ只中、編集部のバカKと田尻プロが広島に出張し、中国放送からの生中継のときにご紹介したソフト。小泉先生は、ちょうどツアー中で若干疲れていらっしゃいました。深夜の生放送ですからね。でも、スタジオ内の机の上にファミコンをセットして、『がんばれゴエモン！～』を走らせたならば、すぐ黒山の人だかり。小泉先生をはじめ、プロダクションのスタッフの人たちも、長～いツアー中だったので、娯楽に飢えてたこともあり、強く印象付けられたのでしょう。みーんな、このゲームをやり始めちゃった。ディレクターの戸田さんなんかも、「音楽のノリがいいんだよねー」とか何とか言っちゃって、ゴエモンばっかりやっちゃってた時期があったようです。

あと、スタッフの人たちの間で受けてたのは『スーパーマリオブラザーズ1、2』かな。今年前半のファミコンソフトの注目の的だったから、当然といえば当然。

特に注目したいのは、放送作家の橋カツヒロさん。番組でコーナー開始当時は、「ファミコンなんて子供の遊びだよ」と、完璧なまでにファミコンをバカにしていたところ、ファミ・バカの毒気にあたり、知らぬ間にファミコンを買ってきて、知らぬ間に『スーパーマリオブラザーズ』を全面クリアーしている始末。現在は、遅ればせながらも『ドラゴンクエスト』を年末の忙しいさ中プレイしており、「なんとか『ドラゴンクエスト2』が出るまでには解いちまわないと」と言い出すに至っております。



⬅ファミ・バカコーナーで盛り上がっちゃったソフトその1。コナミの「がんばれゴエモン！　からくり道中」。ちょっとテクのあるおとなの人にはぴったりでした。



➡今でも売れている「スーパーマリオブラザーズ」、新しくファミコンを買うときに、必ずというほど買ってしまうソフトなのだ。

また、小泉先生も『スーパーマリオブラザーズ』はうまいうまい。前項での内容どおり、田尻プロに注意が与えられるほどのエキスパート。

あと、本気でスゴイのは、ミッチョンこと芳本美代子ちゃん。何回か、ファミ・バカコーナーでご同席しましたが、新着ゲームの画面に食い入るようなまなざしは真剣そのもの。生放送中に発せられる奇声は、そのほとんどが彼女のものと言っても過言ではない(あっ、こりゃどうも失礼)。本当にゲームがお好きなようですよ。

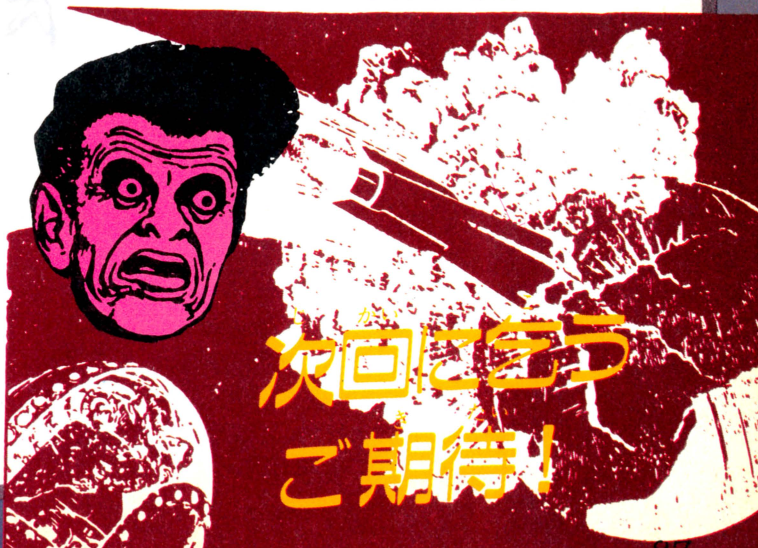
あと、ご同席いただいた回数こそ少ないけれど、ゲームプレイヤーとしての片鱗を立派に見せてくれたのは、森恵ちゃん。とにかく、自分の知らないゲームを目の当たりにしたときの目を見れば、その人が本物かどうか（何の本物なんだ!?）がわかるっていうのが、ファミコン雑誌の編集者の職業病ってなもんですよ。

とにもかくにも、このファミ・バカコーナーを通して、いろんな魅力的なファミコンユーザーの方々にお会いできて、目からウロコが落ちるような心持ちであります。ラジオ、そして誌面のこのコーナーに、たくさんのおはがきを送っていただいたみなさんにも、感謝が感激して雨がアラレです。

さて！　今年は、はたしてこのファミ・バカコーナーが存続しているかどうか、神のみぞ知るというようなレベルのお話ですが、万が一、続いているというような事態になっておりますれば、水曜日のオールナイトニッポンのプレゼントコーナーと異名を取るファミ・バカコーナーを、また聴いてやってくださいね。

それでは今回はこの辺で。お開きということにいたしましょう。じゃあね。





大阪遠征シリーズ　その2

Game Freak


田尻智

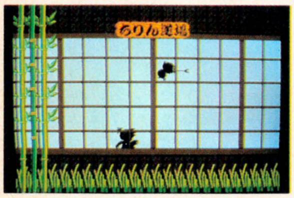
ビデラゲーム通信 15

今週は大阪遠征取材シリーズ第2弾、アイレムで取材してきた『快傑ヤンチャ丸』を紹介しよう。それにしても取材のとき「このキャラクターの名前は?」って聞いたら「ああ、コレおたふく太郎いうんでスワ」と女性の方が答えて、東京モンの僕はたまげた。東京と大阪、近いようで遠いのだと気がついたのである。

コミカル時代活劇ゲーム
快傑ヤンチャ丸™



いまビデオゲームの新作といえば、ほとんどがＳＦタッチのモノでとくに、気持悪いグロテスクなキャラクターを出現させて、それが売り物になっていたりする状況だ。でもたまには、うーんとかわいいゲームも遊んでみたいと思うことってあると思うんだ。そこで今週のおすすめが、このコミカル時代活劇ゲームの『快傑ヤンチャ丸』だ。まるで『日本昔ばなし』に出てきそうな純日本的な登場人物が、ぜーんぶかあいくアニメーションを見るように動く。隠れキャラクターばっかりのＳＦシューテイングゲームに飽きたひと、一度遊んでみよう。シンプルもいいよ。



ストーリー

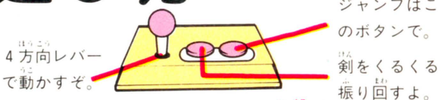
ある夜半のことでした。ちりん道場で修行中のヤンチャ丸に一通の密書が届きました。中にはなんと、「助けて候」の一言だけ書いてあり、それにお城までの地図が1枚……。「お城が危ない」お城の危機を感じたヤンチャ丸は、ひとり道場を飛び出して、姫のいる城へと向かうのでありました。その道中、山森林、崖、洞窟、竹やぶ、お寺、城壁、城内と舞台は盛りだくさん。そして、おもわず（主人公が）のけぞるユニークなキャラクター達とその攻撃！最後、お城の"像輪玄"に出会うまで、ハチャメチャ元気なヤンチャ丸と、ハラハラドキドキのスリリングな旅を楽しみませう。




主人公やんちゃ丸だよ

遊び方

ヤンチャ丸をレバーで操作して"像輪玄"のところまでいこう。だけど、襲ってくる赤や青のきつね隊なんかに当たっちゃだめだよ。画面下中央の数字が十になると大きいボスが出てくる。これも退治してくれよな。

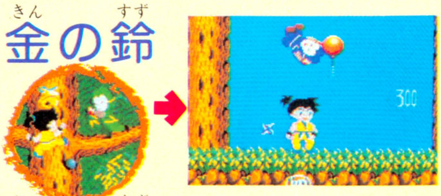




パワーアップ

パワーアップは2種類だけあって、ひとつは金の鈴を取って、回転剣の他にふんどうを使う。金の鈴は木の幹に下がってる。もうひとつは銀の鈴で、ビッグ手裏剣が使えるようになる。銀の鈴はふく面鳥の行列の一番後ろの鳥を倒すと出るぞ。

金の鈴



銀の鈴



愉快な登場人物たち



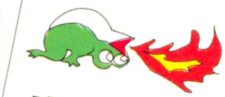
みはり鳥 500点
ただ止まったまま、はばたいているトリ。



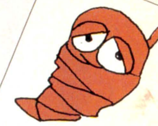
爆弾鳥 300点
頭の爆弾をポトッ！



岩がめ隊
岩破壊 300点
逃げる敵 500点
後方一撃 300点
大岩ゴロゴロ。つぶされないように。



ブリッジ蛙 500点
口から火を吹くぞ。



みはり虫 500点
みはり鳥と同様に動かない敵だよ。



つりがね隊 200点
矢でチクリ！　刺されないようにしよう。



しろかべ隊 500点
シャボン攻撃をするぞ。



赤きつね隊 500点
輪投げ、スプリング攻撃をする。

純和風な敵がゾロゾロといっぱい出るぞ、このゲーム。でもどいつもどこか愛敬があってかわいいのだ。これらの他に大きいボスキャラもいるんだぜ。



むささび 300点
くるくる回って体当たり攻撃する。



ゲリラ凧隊 500点
空中から攻撃する。



アクロバット隊
とくてん
300点 ジャンプ
200点 合体(一匹)
300点 合体(全部)
500点



青きつね隊 200点
体当たり攻撃してくる。



緑きつね隊
鉄球 500点
手裏剣 300点
木の上からは鉄球、地上に降りると手裏剣。



小坊主隊 300点
じゅず攻撃してくるヤツもいるから注意。



カラス天狗隊 300点
空から落下の回転攻撃

1めん　おたふく太郎の巻

あたり前のことだけど1めんはとても簡単。だけどボスのおたふく太郎はちょっとクセ者だ。ヤンチャ丸めがけてジャンプしてくるから、着地する瞬間に攻撃しよう。ダメージを与えられるだろう。

おたふく太郎の弱点はどこだ!?

そう、おたふく太郎はジャンプしてるときは無防備だよ。着地の瞬間にふところに入ってパシッと剣を振れっ！

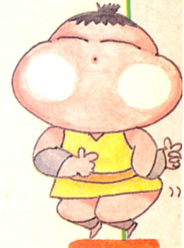
死刑











逃げろや逃げろホイサッサと。

ふうふう息をかけられてのけぞった。

のけぞってるけど剣は当たったよ。

剣を飛ばされて拾いに行くところだ。

すたーと



←最初は青きつね隊ばっかりだ。ぜんぜん怖くないよお。

たおしたぞ



やった！　おたふく太郎は煙になって逃げてしまったよ。

これをとればクリアーだ!



そして、彼はひとつの巻き物を残していったのであった。



巻き物を取り1めんクリアーになる。ボーナス点加算だ。

クリアー時のボーナス点加算表

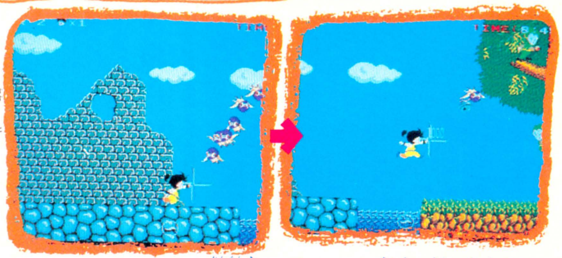
のこりじかん	ボーナスてん
5ふん	20000てん
4ふん	10000てん
3ふん	5000てん
2ふん	3000てん
1ふん	1000てん
0ふん	0てん

☞つぎのてきはだれだ??

2めん　地蔵小僧の巻

2めんからは赤きつね隊も登場するようになって難しいかも知れない。赤きつねは飛び道具を使うズルイヤツだ。あんまり深追いしない方がいい。金と銀の鈴が出るから、ぜひ取って有利に戦おう。

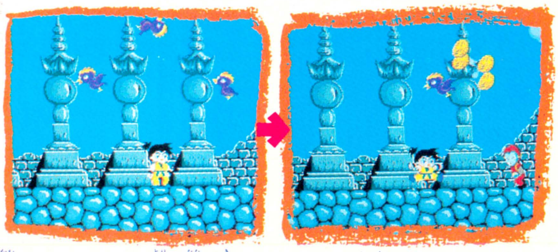
銀の鈴を取ろう！
ふく面鳥を狙え



てやてやてやてやっ！　連続切り。　やった。最後の鳥を仕止めたぞ。

➡ここの鈴を取るのはちょっとすばやさが必要。別に全部撃たなくても、一番最後の鳥さえ切れれば銀の鈴が出る。下の池に注意！

小判鳥はザックザク



金をためこんでいる鳥は叩き切る！　こいつは正月からエンギがいい。

➡ぐるんぐるんと旋回しながら飛びまくるのは小判鳥。この鳥を切ると小判が降ってくるのだ。残り時間に気を付けてかせぐのがいい。

地蔵小僧め

ふんどうを避けるんだ。ジャンプして避けろ！　そのスキに剣で切れ！



⬅ボスのくせに小さいんだ。でもおたふくよりも手強い。やんなるなあ。

3めん　増殖娘の巻

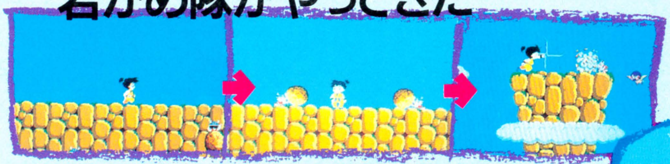
3めんは崖のシーンだ。雲の上をピョンピョン飛び移って先に進まなくっちゃいけないところがあったりして、けっこうな難しさだ。とくにボスの増殖娘は切るとどこまでも細かくなって増えていくぞ。

白影参上



➡たこにのって登場したお邪魔忍者。そーいえば昔、こんな風に登場する正義の忍者がいたなぁ。

岩がめ隊がやってきた



岩がめ隊が登ってる。　岩をころがす隊員達だ。　しかし剣で粉砕だ。



⬅岩は固いが、剣で切り続けると砕ける。岩をなくした隊員は逃げ出す！　追いかけて切れば500点。

爆弾鳥はヘン！



ふらふらと飛ぶあぶない爆弾鳥！　爆弾を投げるが当たらず通過。　何もなかったようにまた飛んでいく。

⬅ゲーム全体を通してあまり出番のない爆弾鳥だが、このシーンでは、空中に爆弾（しかも不発）を放って何もなかったかのように消える。まったく不思議な鳥だ。

どこまでもこまかくふえるよ

⬇3めんのボス増殖娘は正面からダメージを与えるとふたりに増えてしまう。そうなると切っても切っても増えちゃってやっかい。後ろから切るのがいい。



ネエ、トウがたってない？　後ろからの攻撃のみ有効！　正面を切るとふたりに増殖。　さらに切るとヘンな虫に。　もっときるとハエのように！

4めん おてもムカデの巻

画面全体のトーンが暗くなり、やってきました4めんに。舞台は洞窟だから暗いのは当たり前。ここには『快傑ヤンチャ丸』一番人気のキャラクター、ブリッジ蛙が棲んでいる。絶対会いに行って！

泡ふくのは誰？



➡ハイ。問題です。下にちょっとだけ見える白い敵は誰でしょう。

たっのしいときはケーロヨ〜〜〜ン！で後ろに回って切ろうとすると



➡アラかわいい、なんて近づくとこのとーり炎を吹かれて真ッ黒コゲだ。

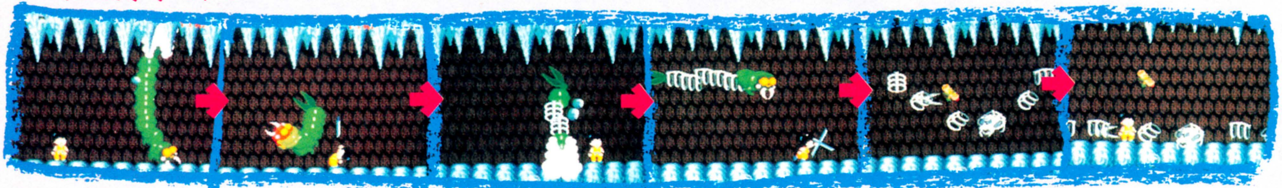


油断大敵とはこのことだ。まさか蛙がのけぞるなんて誰が予測しただろうか！ かあいい。



➡炎をかわして蛙を切ると、ふくれて割れてしまう。悲しい。

〜おてもやーんのムカデが！



天井突きやブッて登場！　ダメージを与えたぞお！　地面に一度逃げたおても。　全部骨になれば死ぬぞ！　ホラね。ホネがバラバラ。巻き物を取ればクリアーだ。

⬅なぜおてもムカデなのか。アイレムのお姉さまの話によるとほっぺたがふくれて赤いからだそう。ハレホレ。

5めん 説教和尚の巻

5めんのお寺にやってきた。悟りを開いたハズの和尚が悪の権化のように襲ってくる！　思わずキリスト様にすがりたくなる面だ。でも説教和尚だけあってなかなか説得力のある攻撃をしてくる。

おまえらゲームをなめとるな

説教和尚



「たわけ」の中から「ケ」。

何か言わんとしている。

たけやぶやけた

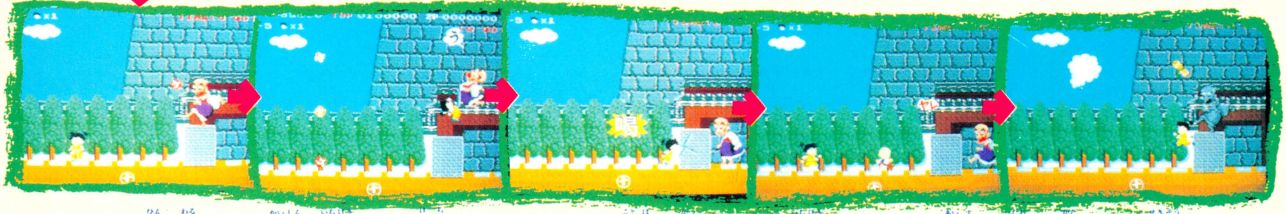


⬆最初の竹やぶの中に、落としアナが2ヵ所ある。落ちてもすぐ脱け出せるが、初めて落ちたときは驚き!!

大仏とつりがね隊



⬆つりがねの中から次々とつりがね隊が出てくる。かまわず進め。



「ケ」だって。ちと品が悪いなあ。　快心の一撃。「ケ」を蹴散らせ。　ドキッとくる言葉の「喝」！　あと一撃のとき「ヤレ」の合図。　倒すと固くなって石像になる。

⬅説教和尚の説教はいたってシンプル。やられる直前に、「ヤレ」の合図とともに坊主が来るから、それだけ用心だね。

6めん カブト武士の巻



スキがなくやたら強いんだ。

と

7めん 像輪玄の巻



姫を返せ！　像輪玄くん。

はみんなでやってみよう！

ヤンチャ丸をハッピーエンドにしてあげて！



おわり

セガマークIII通信

わたしがみずのだよろしくなこんかいはにんじやのおはなしをしてしまうのだえつと
わたしもむかしむかしのこどものころにはにんじやにあこがれていたかぜのふじまる
とかあかかげしろかげとかあつそうそうへるめつとをかぶつたにんじやもいたつけな
あへんなやつだつたなおつとちよつとばかしふるいはなしできようしゆくでしたねえ





●カートリッジ　5,000円

『忍者』は『忍者プリンセス』のパワーアップ版なのだ

キミたちは『忍者プリンセス』というゲームをご存じだろうか。そう、セガ・エンタープライゼス様が、1986年に発表した傑作時代ものアクションゲームだ。この『忍プリ』(通はこう呼ぶ)の1メガ版が、今回紹介の『忍者』なのだ。よりいっそうゲーセン版に近いから、コーフンものだぞ。

玉露左ヱ門を討ち姫を救うのだっ!!

主人公風丸

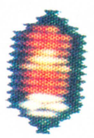


⬅手裏剣を武器に、かんぜんと玉露左ヱ門に立ち向かう男の人。彼のおめあては姫だとゆーことらしい。

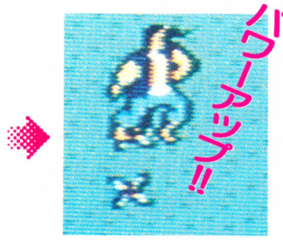
⬇いくら姫がおめあてだからといって、やられてしまってはいけない。生きろ！



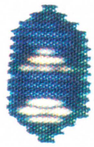
風車手裏剣の書



手裏剣のパワーアップなわけだ。敵を貫通するから、いっぺんに何人も倒せちゃうのだ。



神足の術秘伝の書



これを取ると、足が速くなる。瀬古とカール・ルイスの中間くらいの速さなのだ。

大神城秘伝の書



これは大切だ。この巻き物を5本集めないと、本物の玉露左ヱ門には会わせてもらえない。

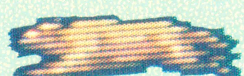
巻き物を集めろっ！

大神城下に隠された3本の巻き物。こいつを集めると、とってもいいことがあるんだってばー。

敵キャラたち



⬅首領編笠忍者
いわゆる安藤くん。こいつを倒せば、次のシーンへと進めるのだ。



⬅忍狼
ブタのよーに見えるけど、やっぱりこれはオオカミなのよね。



➡くの一
女の忍者のことをくの一っていうんだよね。家のうしろに隠れてたりする。



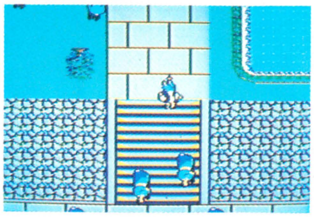
➡斬り忍
足が速いので、けっこうてこずる。集団で登校じゃない登場する。



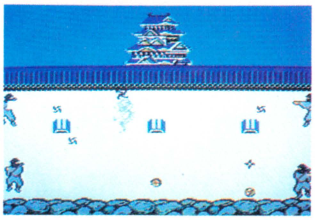
➡化忍
いろんなものに化ける忍者くん。こいつは石に化けてるやつ。土から出てくるのもいる。

これが大神城下絵図だっ!!

大神城下はこうなっているのだ。こうなっているったって、どうなってんのかわかんないけど、ま、とにかく、こーなっているのだ。やってれば、順番に出てくるぞっ。



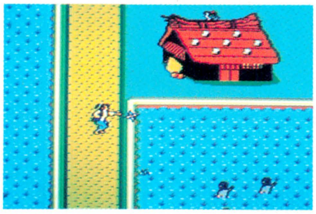
⬆これは、ま、城内だ。この先が、これまたえらく難しい。足軽がとってもイヤ。



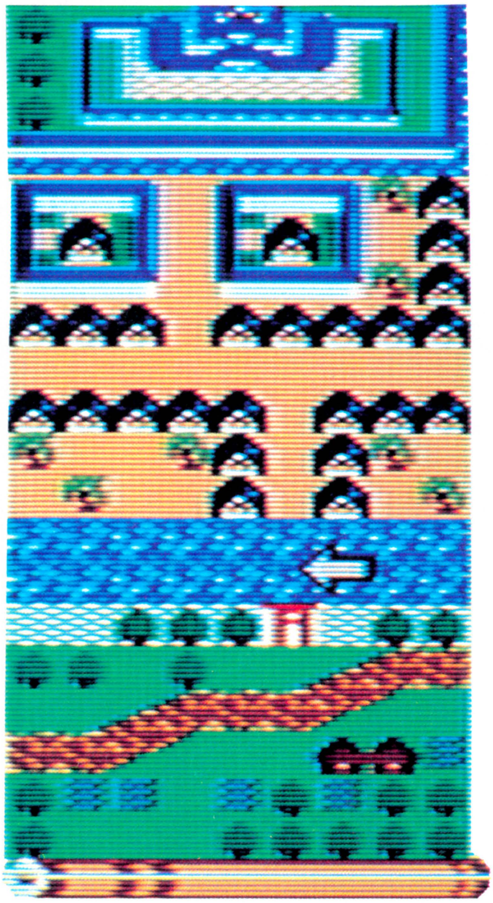
⬆お堀の城壁をのぼったところ。左右上下からの攻撃がキビシイ。ここはタエろ。

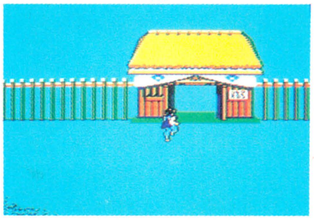


⬆忍狼の襲撃。イノシシのようだ。まとめて1発でしとめよう。100パーセント。



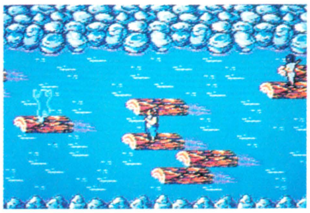
⬅スタート後のヌマ地。あぜ道以外のところは、スピードが落ちるから注意ね。





スタート

⬅さあ、いよいよ城下町へ入るぞ。ケツの穴をキュッとしめて、いくぞおー!



⬆流木の上で戦うという、きわめてカコクなジョーキョーなのだ。ただし、流木から落ちることはないので、ひと安心ね。



⬆あばれ馬が走りまわる街道すじ。もちろん、このお馬さんには乗れない。ただひたすらよけていただくしかないのだ。



⬆神社のシーン。お社の後ろから、くの一が飛び出すのだ。



何か出る!

⬆この手洗い場に手裏剣を投げると、隠れキャラが出るぞっと。



⬅侍
上段のかまえでおそいかかってくる。ジョーダンじゃないのだ。まとめてやっつけろ。



⬅あばれ馬
危険なあばれ馬だ。パカッパカッパカッと走ってくる。



水野店長の これなんだなっ!

いらっしゃいませ。私が社会人セガマークIIIユーザーの水野店長だ。さっそくだけど、『忍者』はいかがなもんでしょう。『忍プリ』持ってる人は、『忍者』なんかいらねーよとかゆーかもしれないけど、そう早まっちゃうのもナンダと思いますね。先へ進むと、けっこう見たこともないシーンも出てくるから、まったく違うゲームのような気もしないこともない。たまにすることもある。でね。『忍プリ』の〝くるみ姫増加コマンド〟あったでしょ。あれ入れてみたのね。そしたらさ、「うどんこ　こんどう」って出てきたのだ。なんなの?「うどんこ　こんどう」って。わかんないなー。というわけで、残念ながら隠しコマンドは発見できましぇんでした。くそっ。でも、セガ・エンタープライゼス様のことですから、ぜったい何か隠しコマンド入れてるはずなのだ。見つけたら送ってくれるとありがたいと考えるぞ。

プレゼント! 今回紹介した『忍者』をプレゼントだ。欲しい人ははがきに、キミのまわりにいる忍者の人の名前と特徴、または似顔絵を描いて、〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキーファミコン通信編集部セガ通プレゼント係まで。5名様ね。

パソコンゲーム通信

第15号

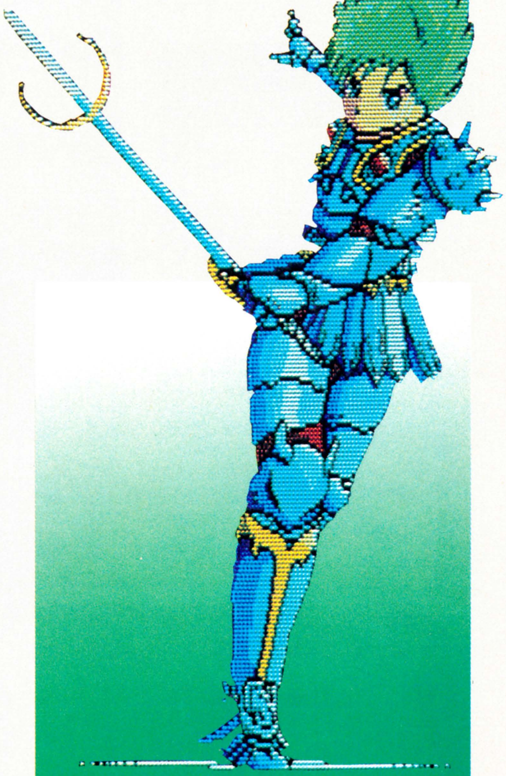


ファミコンのゲームと比べると大したことないかもしれないが、『ザナドゥ』はパソコンゲームの売り上げ新記録を打ちたてた歴史に残る偉大なソフトだ。そのソフトの続編となると、誰も放っとくはずがない。当然、パソコン通信でも取り上げるのだ。

XANADU ScenarioII the Resurrection of Dragon



➡さあ、いよいよ冒険開始だ。シナリオIと似たような画面だからって気を抜くと、痛い目に遭う。PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズ用があっていずれも5,800円。連続大ヒットでホクホク顔の日本ファルコムより発売。



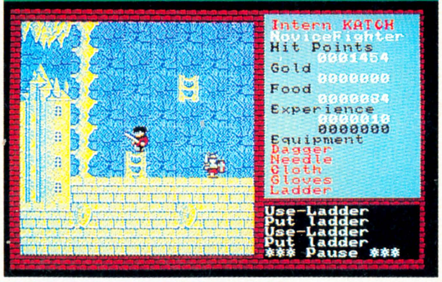
あの大ヒットゲーム、ザナドゥの続編だって!!

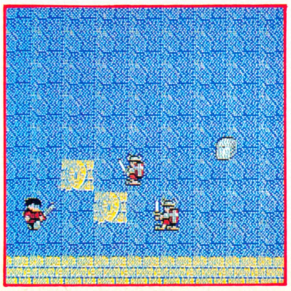
あの『ザナドゥ』の続編、『ザナドゥ・シナリオII』は、発売と同時に大人気。そのうえ4機種同時に発売されたもんだから、人気は人気を呼んで今や爆発寸前。ザナドゥ（以後、シナリオIと呼びます）まで、人気を盛り返す始末。この先いったいどうなっちゃうんだろう。

シナリオIIは、シナリオIがないと遊べないのがミソ。トレーニンググラウンドという所でキャラクターをつくるんだけど、これはシナリオIのやつを使うわけ。えっ、ずるいって？ そんなことない。そのかわりといっちゃなんだけど、値段は5,800円。ほかのソフトに比べて安い。だから、シナリオIを持ってる人は、待ってた続編が、しかも安い値段で出たっていうんで飛びつく。持ってない人は持ってない人で、あんなに評判になったゲームだったら2つまとめて買っちゃえってことになる。

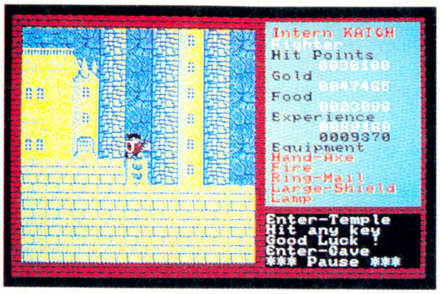
サブタイトルがまたカッコイイ。〝the Resurrection of Dragon〟、つまり「ドラゴンの復活」。マニュアルにはハッキリ書いてないけど、そのドラゴンを倒すのが目的らしい。

画面を見た感じ、シナリオIとあまり変化な





⬅冒険の役に立つアイテムは、なるたけたくさん集めよう。シナリオIにはなかったアイテムは5種類。シルバーローズなんていう、壁をつくるアイテムなどが新しく加わった。



⬅各面が順番につながってないのはどうも不安。1面からやってきたここは、はたして2面？　それとも……。



⬅左から、持ち物表示、お店の中のメッセージ・ボード、どれも前作と比べるとちょっと立派。いろんな物を売ってるお店は、全部で50以上あるらしい。買い物は安い店を探してからにしようかな。

い。このへん、なんとなく不気味で嫌な予感がする。で、やってみたら手ごわいのなんのって。編集部のほかの連中も手こずってるようだから、これはかなりなもの。というのは、ふつうRPGというと、地下迷路の下の階へ行くほど敵は強くなるものでしょ。ところがシナリオIIはそうじゃない。

各面がレベルの低い方から高い方に順番につながってるわけじゃないのだ。しかも、どの面に行くかやってみるまでわかんない。そういう意味じゃ、ゲームはより現実的になったと言っていい。

やってるうちに、違いが少しずつ見えてきた。出て来る敵が、前とは全然違う。マップのあちこちに嫌〜なワナが仕掛けられてる。アイテムも一部変わったみたいだ。プレイヤーにとってうれしい変化やら、困った変化やら、いろんな違いがちりばめられている。

目立ったところでは、お店の変化大。シナリオIでは、食料品店とか武器屋さんとか、言ってみれば専門店だったのが、今度はたんに店。言わばスーパーマーケットだ。で、店によって売ってる物は違うし値段も違う。うまーく買ったり売ったりしていくと、お金儲けもできちゃう仕掛け。人によっては、商売に夢中になったりしてね。

デカイキャラだ！



⬆各面にデカイキャラが数匹登場する。デカイキャラを見られた嬉しさと、こいつを倒せば強くなれるんだという喜びの反面、負けたらどうしようと緊張感も大だ。

シナリオIでは、カルマなんていう、今までのRPGになかったわけのわかんないパラメータが出てきて、プレイヤーは惑わされたもんだった。カルマってインドのサンスクリット語で、日本語で「業」とか「因縁」ていう意味らしい。日本語に訳してもよくわかんないけど、まあ性格の良し悪しの度合みたいなもの。これの値が高いほど、悪い性格ってワケ。で、モンスターの中に倒しちゃいけないのがいて、こいつを殺っつけるとカルマが上がる。ザナドゥ人気のおかげでずい分ポピュラーになったこのカルマは、シナリオIIでも健在だ、前はやたらセーブしてるとカルマが上がったりして、ちょっと扱いづらかったけど、シナリオIIではそれはなくなって、純粋パラメータ（？）として立派に役立っている。

まだゲームを始めたばかりで、キャラクターは大して成長してない。なのに偉そうなこと言うのは気がひけるけど、シナリオIIは人気につられて買っても損しない面白ゲームなのだ。

ルーク青年のパソコンレッスン

単なるブザー音からPSG、そしてFM音源、さらにサンプリング音源へと発展し続けるパソコンの音楽機能。こんな風に良くなってきたのは、パソコンで音楽をやりたい人が増えているからというよりも、グラフィックの能力が上がってきたからじゃないかと思う。

出始めの頃のパソコンのグラフィック機能って、今になってみるとかなり幼稚。だって色数は少ないしドットはあらいし。とてもグラフィックなんて呼べるシロモノじゃなかった。低解像度モードなんかにすると、文字と同じ大きさのブロックが並ぶだけだったりして。高解像度モードといったって、320×200ドットになったのはほんの最近のこと。

それが、半年ごとに新機種が発表されるたびに機能アップ。今じゃ640×200ドット、4096色も珍しくない。で、グラフィックの能力が上がるにつれて、それに見合う音楽機能が付くようになってきた。かっこいいキャラがビュンビュン飛び回るゲームで、効果音がビービーじゃシラけちゃうもんね。グラフィックあっての音楽機能、というわけなのでした。

LOGiN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム
2	信長の野望 全国版	光栄
3	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
4	グラディウス	コナミ
5	ファンタジー	スタークラフト
6	覇邪の封印	工画堂スタジオ
7	ザナドゥ	日本ファルコム
8	ドラスレJr.ロマンシア	日本ファルコム
9	大戦略	システムソフト
10	アルバトロス	日本テレネット
11	アステカII・太陽の神殿	日本ファルコム
12	スーパーマリオブラザーズスペシャル	ハドソン
13	地球戦士ライーザ	エニックス
14	新ベストナインプロ野球	アスキー
15	ウイングマン2	エニックス
16	D-SIDE	コムパック
17	テグザー	ゲーム・アーツ
18	ザ・キャッスル	アスキー
19	野球狂	ハドソン
20	北斗の拳	エニックス

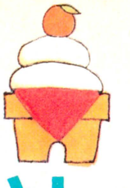
西武百貨店池袋店マイコンコーナー

「ザナドゥ・シナリオII」が、相変わらずトップ。もしかして、『ザナドゥ』の記録を破ったりなんかして。こんな目立つソフトの陰に隠れているけれど、地道にロングセラーを続けているソフトがある。エニックスの『地球戦士ライーザ』だ。発売されて約1年。いまだに現役で活躍中。エニックスのソフトって、派手な脚光をあびないが、息の長いものが多い。

Peach pie post

ピーチパイポスト



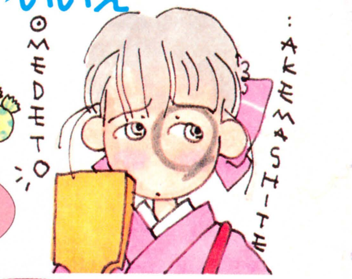


ファミコン少女の お正月特別企画●ゲーム選び性格診断

あなたのタイプを占っちゃおう!

みんなオハヨー♡　さあ今回はアナタのタイプをズバリ占っちゃう性格診断の巻。しかもおすすめのゲームまでわかちゃうおまけつきなのです。あなたはどのタイプかな?

→はい　→いいえ



まずはここからスタート

- シューティングゲームが好き
- 甘いお菓子が大好き
- 1日2時間以上はファミコンする
- いぬよりねこが好き
- クリスマスには誰かにプレゼントした
- 海より山が好き
- 走るのが速い
- 学級委員をやったことがある
- 勉強はきらい
- 18歳になったらすぐ車のめんきょを取りたい
- 早起きは得意じゃない
- スカートよりパンツルックの方がいい
- 根気があるとよく言われる
- 一人でいるのは好きじゃない
- 母親と一緒に買物することが多い



ワルキューレタイプ

ワルキューレタイプは好奇心旺盛で冒険好き。だけどおしゃれにも気をつかったり、星占いが気になったりなんていう女の子らしい一面も。あなたにむいてるゲームはRPG+アクションタイプのゲーム。



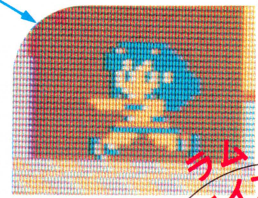
ピーチ姫タイプ

ピーチ姫タイプのあなたは、典型的な日本人女性です。どんなタイプのお友達ともうまくやっていけます。そんなあなたにむいているゲームは本格的なRPGか、アドベンチャーゲーム、じっくり型です。



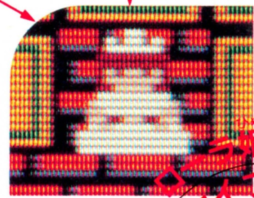
サムスタイプ

あなたは一見冷静で、知的なタイプ。でもじつはすーごくホットな性格が奥深くひそんでいるのです。燃えだすととことんやらなきゃ気がすまない。あなたにはシューティングゲームしかありませんっ!!



ラムタイプ

お茶目でワガママで、頭の回転が早くて、でもちょってヌケてるところもある可愛い子チャンタイプのあなた。そんなあなたにむいてるのはアクションゲームです。『ファミリートレーナー』もおすすめ。



ローラ姫タイプ

「そ、そんなヒドイ」で有名になっちゃったローラ姫、じつは典型的お嬢様タイプ。本当だったらファミコンなんてあんまりやらない人なんだけど、やるとしたらパズルゲーム。それも時間をかけて。

LITTLE LETTER'S CORNER（リトル レターズ コーナー）

こんにちは。初めてお便りします。ピーチパイポストでスタッフ紹介をやってますけど、あのコーナーで紹介して欲しい人がいます。それはゲエセン上野クンとロバート博士。特にロバート博士はピエール博士や、アルト鈴木さんとちゃんと区別して紹介してくださいねーっ!?

（ちょっとイジワルな乙女の読者）

僕は13歳の男の子です。このページって男の子はダメなんですか?　僕はイラストも描くし、ファミコンもすきだけどあまりうまくないし、どちらかっていうとこのページにむいてると思いますけど。

（東京都　田中守　13歳）

今日『スーパースターフォース』を買ってきました。シューティングのところはむずかしくないと思ったけど、地下におりるところとか、よくわかんないの。でもがんばって本とかみないでやってみようと思ってます。どのくらいかかるかなぁ。

（千葉県　上阪知　13歳）

最近学校でもファミコン持ってる女の子が増えてきました。皆でゲームを貸したりして、いろんなゲームを遊べるので楽しいです。私は初めて『ドラゴンクエスト』を貸りてやったんですけど、1週間といって貸りたのに、まだ終わらないで1週間どころじゃなくなっちゃった。でも終わるまでいいよって友達は言ってます。ガンバろーっと。

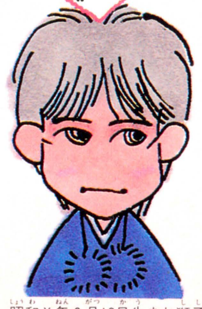
（神奈川県　山口美代　16歳）

今回はちょっとスペースが小さいのでみんなのお便り特集でした。このコーナーに採用された方には500ガバスお送りしまーす。お便りまってますネ♡

（正月特別企画担当の編集お姉サン）

スタッフ紹介 ガスコン金矢の巻

あるときは編集者、あるときはマンガ家、そしてあるときは、禁断の父。いくつもの顔を使いわけている金矢さんは、編集部のあるビルの、夜中の守衛さんに名前を覚えられてしまうほどの夜型働き者人間なのでーっす。



昭和X年8月10日生まれ獅子座のO型。趣味は「ブロックくずし」や「チャット」をすることで、コンピュータ大好き人間。

●ピーチパイポストへのお便りは
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
ピーチパイポスト係



新着ゲーム通信

NEW SOFT

今週は待ってましたの『リンクの冒険』をはじめ『ゴルフ JAPANコース』『プロフェッショナル麻雀 悟空』『新人類』『オトッキー』などなどいーっぱい情報がつまってるよーん！

リンクの冒険

任天堂　1月14日発売予定

2,600円(予価・ディスクカード)

いよいよやってきたゼルダの続編だっ！

お待たせ！『ゼルダの伝説』の続編『リンクの冒険』だよ。またまたリンクが主人公のアクションロールプレイングゲームなのだ！

前作でトライフォースのカケラをあつめ、ガノンを倒し、ゼルダ姫を救ったリンク。

彼の今回の使命は、知恵、力、勇気の3つのトライフォースのうち、唯一ハイラル国にない勇気のトライフォースを手にいれ、魔法で眠らされている初代ゼルダ姫（ゼルダ姫のご先祖さま）を救うことだ。

リンクは7つの神殿にいって、7人の守護神を倒し、勇気のトライフォースを探すのだ。

しかもガノンの手下たちが、ガノンを復活させるため、リンクをいけにえにしようとして攻撃をしかけてくるのだ！

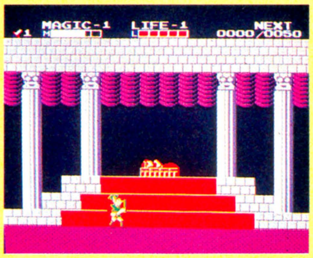
リンクの武器はマジカルソード。マジカルシールドで防ぎょすることもできるぞ。

地上の移動は上下左右にスクロールするマップモードだ。平地をこえ、山をぬける。街に入ると、人と話してヒントをもらったり、魔法を教えてもらうこともできるよ。

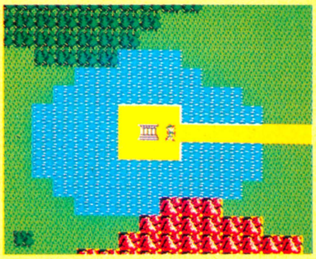
敵と出会うと、左右にスクロールするバトルモードになる。敵を倒して、アタック力のPOWER、魔法を同時に多く使えるMAGIC、防ぎょ力のLIFEの各レベルをあげるのだ。魔法をおぼえたら神殿へ突入するのだ！



⬆マジカルソードがピンッと立ってるタイトル画面。かっこいいね。

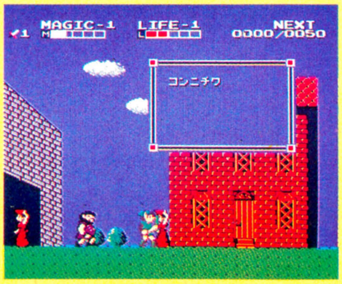


⬆初代ゼルダ姫の眠るお城から、冒険はスタートするのだっ！


⬆お城から出ていくリンク。マップモードは4方向にスクロールするのだ。

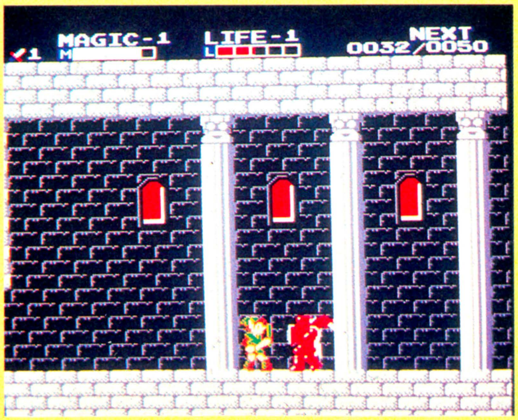


➡森のなかで、敵のはさみうちにあってしまったのだ！ ここで経験をつんでレベルをあげるのだ。



➡街には、人がいっぱいいるのだ。人と話して、いろんなヒントを教えてもらおー。


⬇神殿のなかはこーなっているのだっ。レベルがあがらないと挑戦するのはムリ。守護神を倒したあと、奥の石像にインパからもらったクリスタルをはめこむとクリアーだ。



※画面は開発中のものです

ゴルフ JAPANコース

任天堂　2月21日発売予定
3,500円(予価・ディスクカード)

お父さんの手ほどきで一流プレイヤー

全国のゴルフファンの注目を集めてるファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント。それに参加するためのゴルフゲームだよ！

いやー、久々にやりがいのあるコースばかり。18ホールみーんなイジワルなんだもんね。すべて以前発売されたカートリッジの『ゴルフ』よりもグーンとグレードアップしているぞ。

プレイヤーキャラはマリオ。2プレイヤーはルイージになる。

13種類のクラブから自由にえらんで、かるーくスイングしてみよう。素振りの練習もできるんだよ。スイングのスピードの速いおそいで飛距離がちがってくるので特訓するのだ。

いろんな条件は細かく、影響をモロにうけるから、ナカナカむずかしい。たとえば高い打球、低い打球も打ちわけられるし、立ち木にも高低がある。風の強さは高度によって変わるのだ。ショットするときの音などもリアルで、雰囲気がモリあがるぞ。

グリーンにオンすると、その瞬間にグリーンの表示画面に切りかわる。芝目はかなり複雑だ。ショットの場面でも、グリーン表示させられるので、よーく芝の目をみて考えてからオンさせせないとダメだぞ。



←タイトルがわりとカッコイイのだっ。このあとスタッフロールが流れるよ。



←住所、氏名、性別などを細かく入力する。このデータでコンテストに参加する。



←1プレイヤーか2プレイヤー、マッチプレイか、などをえらぶのだ。

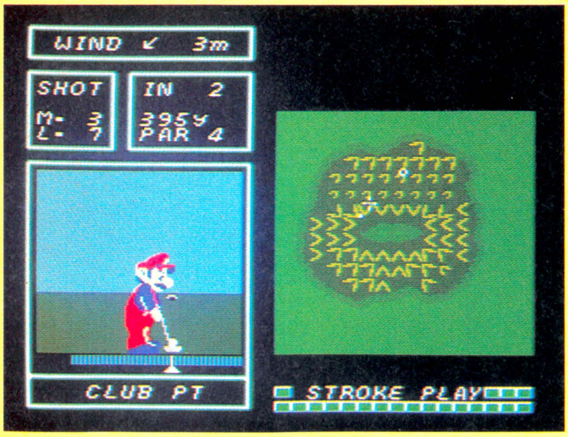


←グリーンの外からうった球でも、ポールに当たってはねかえるときがあるのだ。





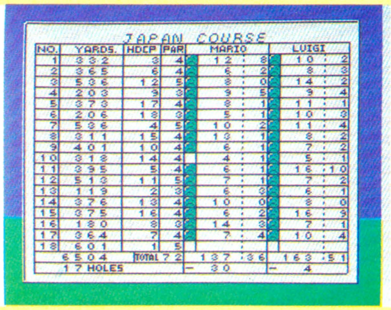
→湖のまんなかに、グリーンがある場合もあるよっ。ピッチ・エンド・ランというシブいわざもできるのがイイ。







↑グリーンにオンしたぞっ。芝目が、まるでセータのもようみたいにでているだろう。クラブは自動的にパターにかわるのだ。



↑ドヒャーッ、18ホールぶんのスコアがズラリとでるんだぜっ。しかも2人ぶん。泣いてるのはオーバーしたホール。白いのはパー。ニコニコ顔は好成績！



↑ボールをうつときの音やカップインするときの音がリアルでヨイ。マッチプレイのときには、くろいマリオがプレイヤーキャラになるのだ。

※画面は開発中のものです

プロフェッショナル麻雀(マージャン) 悟空(ごくう)

アスキー　発売中
2,980円(ディスクカード)

中国(ちゅうごく)4千年(せんねん)の歴史(れきし)をはぐくんだゲーム!

パソコンからの移植ソフトの『プロフェッショナル麻雀 悟空』。本当に雀卓をかこんでいるようなグラフィックが、嬉しいのだ。

実戦モードと研究モードの2つがあって、実戦のときは、上級、中級、初級と3段階の強さの相手をえらぶことができる。

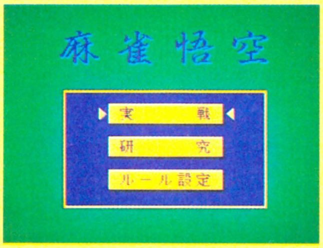
研究モードにすると、牛魔王やにせ悟空など12人のキャラクターのうち、師匠として3人の対戦相手を決めてプレイするのだ。12人とも性格がぜんぜんちがうので、イヤな人にどんどんチョーセンして、じっくりと研究してみよう。相手の牌をひらいて、打ちかたをみながら勉強したり、今やった一局を同じ山同じ手牌のままで、うちなおしたりすることもできる。

師匠の指導をあおぐこともできるぞ。師匠は、今一番おススメの捨て牌をおしえてくれるのだ。従うもよし、逆らうもよし。本なんかをみてやるより、ズッとおもしろいのだ。

また、食い断、一発、四連刻など9つのルールのあり、なしを自由に設定することができる、というのはとっても親切。

ウインドーを多用した画面はとってもみやすい。相手の思考時間が短く、サッサッとうってくれるので、短気な人にもいいぞ。





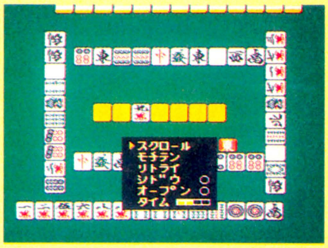
⬆実戦は上級、中級、初級がえらべる。まずは研究ですよ。



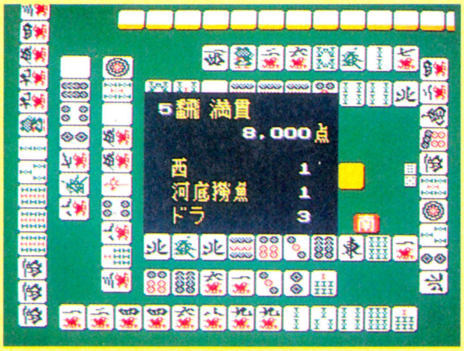
⬆ルールも細かく決めることができるよ。関東、関西を問わず遊べるソフトだね。



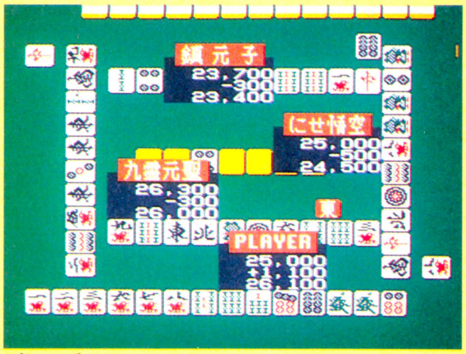
➡お師匠さまは12人。なんでみーんな中国人なんでしょーかね。



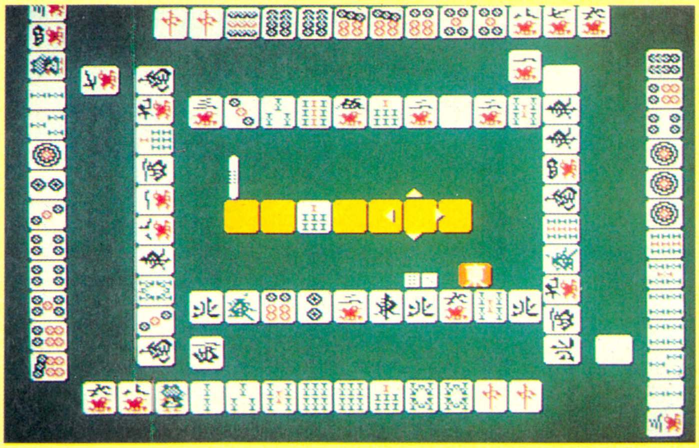
➡研究編では、いろんなことができるのです!



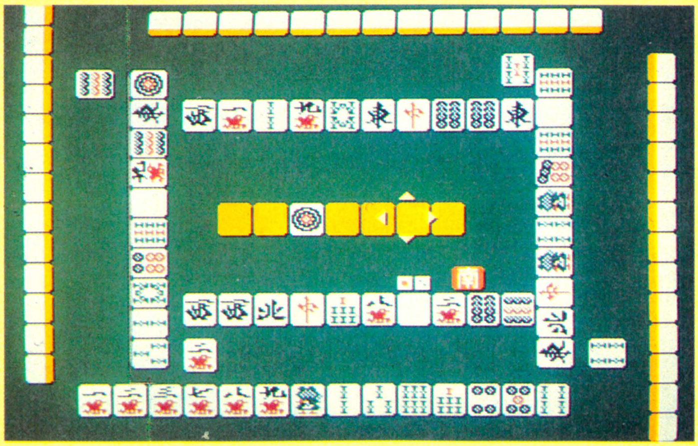
⬆勝負がつくとこーゆー表示になる。最後の1枚でツモってあがったのだ。上家の人は、運がよかったの、この回は。



⬆小さい手ですがあがりましたよ。ツモノミってね。点数計算が苦手な人にはベンリですね。やってくれるもん。



⬆研究編でオープンモードにするとこーなるわけです。スクロールさせると、全員の手がみえるのだ。向こう側の人が強そう。下家の人はあと2枚でテンパイだから勝てるもんね。



⬆研究編でフツーモードのとき、スクロールすると、こーみえるのだ。左右にちょろっとズレるだけなんだけどね。中央の三角形のシルシは、スクロールするときに出るものです。

※画面は開発中のものです

新人類

リックソフト　1987年春発売予定

4,900円

古代人はパラダイスをめざして進む！

古代人マックスがパラダイスめざして、荒野をかけぬける。原始時代のサバイバルアクションゲームだっ。

各画面で矢印のさす方向にしか進めないから、ちょっとムズカシーのだ。

マックスはブーメランやオノなどの武器をなげて、敵を気絶させ、足でケル！　2段攻撃で敵を倒して進むのだ。

池をわたるときは、ういたり沈んだりするハスの葉っぱや岩をポン、ポンとジャンプしよう。ステージが進むと、地面が急にパックリとわれたりして、高度なテクがいるようだ。

地面にゴロゴロところがっている石ころにつまずくと、マックスはドタッと倒れる。でも、運がイイと石にはいろんなアイテムが隠されているのだ。

アイテムは、敵を一瞬のうちに気絶させるグローブや、ライフパワーが回復するお肉など、わりとたくさんある。

大きな岩を撃つと、隠し洞くつが出現することもある。そのなかにはなんと、ボーナスステージ。ここでいいスコアを出すと、おたすけキャラの長州力を何度もよべるようになるぞ。

リキをよぶと、マックスのまわりをぐるぐるまわって敵をなぎ倒してくれるのだ！

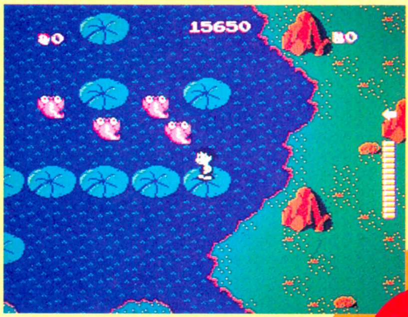




⬅プレイヤーキャラのマックスくんなのだっ。



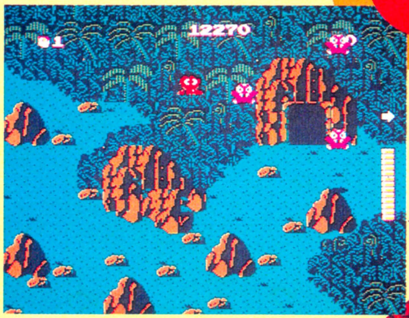
⬅おたすけキャラ様の長州力センセイなのだ。



➡ハスの葉っぱの上をポンポンッ、と飛びこえるんだけど、タイミングが難しい。



⬅岩がゴロゴロしてるな。右上の洞くつに入ると、大きいボスキャラがいるぞ。

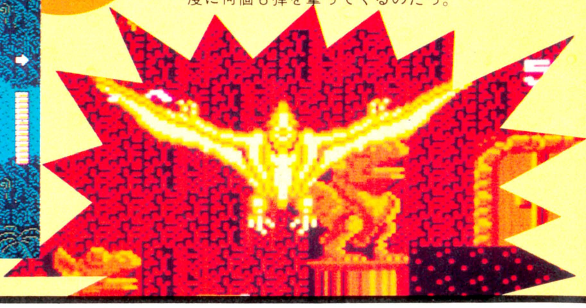


➡夜になるとまっくら。林のなかへも入れるんだけど、夜はキケンなのだっ！

ステージ 1

恐竜のボスだっ！

⬇ワシのよーなボスだっ！　羽をバタつかせ、一度に何個も弾を撃ってくるのだっ。



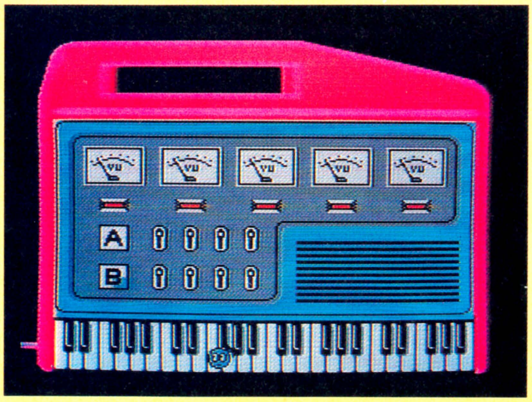
ファミリーシンセ いきなりミュージシャン

東京書籍　2月上旬発売予定

価格未定

ファミコンにて演奏いたしますのシンセだよ！

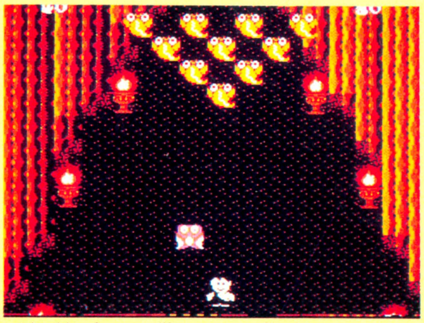
楽器なんか弾けなくても、ファミコンで音楽の演奏ができちゃうのだ。世界地図のなかから好きな地点をえらぶと、その土地のサウンド(伴奏)が流れだす。佐渡おけさやワルツ、ハードロックや中国風の音楽など30種以上の伴奏が入っているのだ。それにあわせて画面のけん盤をひくと、きれいなメロディーを作曲することができる！　ビブラートなどエフェクトは4種類。2人同時演奏もできるよ。



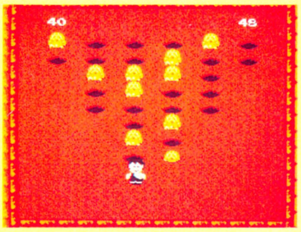
⬅ポータブルシンセみたいな形の画面がカワイイね。音色の種類はバイオリンなどの4種類。トレーニングモードで、けん盤操作の練習もできるよ。

※画面は開発中のものです

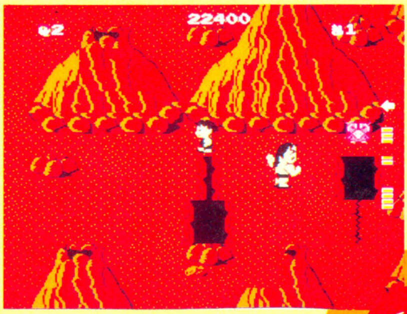
ボーナスステージ



⬆岩に弾を撃つと、洞くつの入り口が現れたりすることがある。中に入るとこんなかんじのボーナスステージだ。



⬅モグラをビヤーッとケッてやっつけるとボーナス点だ。



➡ステージ2は、火山から岩がボコボコふってくるのだ。恐龍なども襲ってくる。

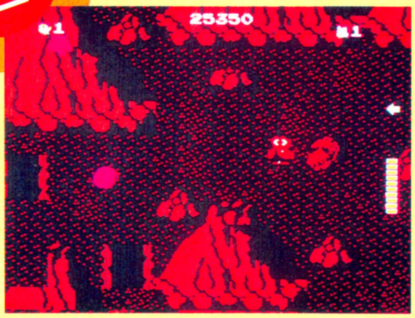


⬅難所だっ！ こーゆーときにはすぐ、リキをよんで、敵に惑わされず行くのだ。

ステージ2

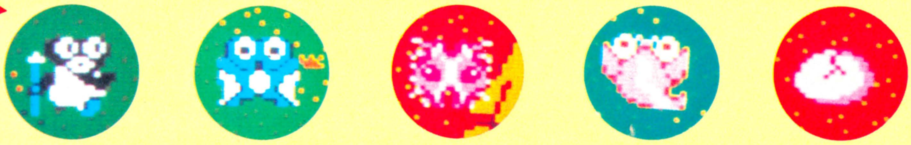


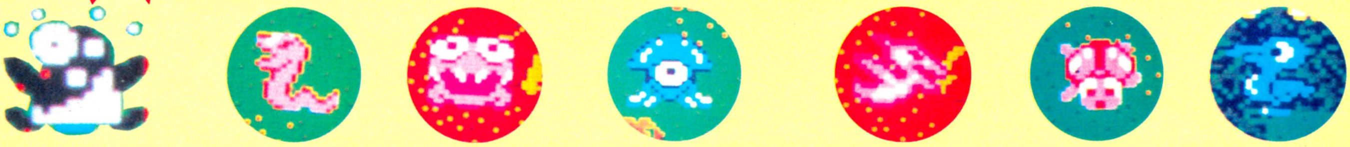
⬅アイテムは、敵を倒したり、岩につまずいたりすると出現するんだよ。



⬅夜になるとマックら。ステージ1よりも条件はキビシくなる。地割れはコワイ。

敵キャラ





 ※画面は開発中のものです

地底大陸オルドーラ

サン電子　3月発売予定

4,900円(ディスクカード)

小数の計算が苦手な人はよっといで！

サン電子の知能ゲームシリーズ第3弾は、小数の勉強だ。冒険好きな少年ロルト・ロックが主人公、左右スクロール型アクションゲームだ。ロックはまず、マーダの洞窟へはいる。そこをクリアーすると、つぎはカタールの遺跡の探険。そして地底大陸のオルドーラへすすんでゆく。たちふさがる謎の怪物たちを倒すと、小数の加減乗除の問題がでてくる。答えの数字といろんなアイテムを探すのだ。



⬅オルドーラへわたる途中には、大きな海があるのだ。ボートでわたるんだけど、他にもいろんなアイテムがいるのだ。



⬆100ページ以上の小冊子がついていて、しっかり算数のお勉強ができるようになってるよーん。

※画面は開発中のものです

オトッキー

アスキー　1月下旬〜2月上旬発売予定

2,980円(予価・ディスクカード)

音楽を演奏しながらシューティングせよ

音楽ゲーム『オトッキー』は、ゲームもできて、作曲もできるソフトだよ。

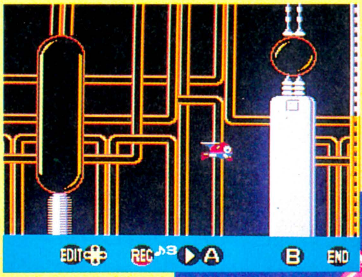
ゲームは、11ラウンドの横スクロール型アクションゲーム。主人公のオトッキーが、ヨーヨーみたいなミュージックボールを、上下左右8方向に出して攻撃するのだ。

目的は、ふわふわとただよっている音符やアイテムをひろいあつめること。それを最後にいるサウンドモニュメントというデッカイ音符のなかに、ぜんぶ投げいれれば1ラウンドクリアーだ。

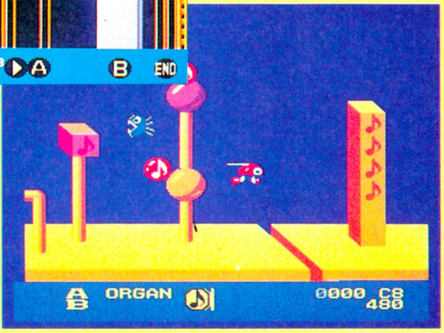
音符はガラス玉や試験管のなかにいたり、工場のベルトコンベアーを流れていたりする。オトッキーがダメージをうけると、ミュージックボールが縮小して、ねらいにくくなるぞ。

また、ミュージックモードというのもある。オトッキーは、攻撃の方向(✚ボタンをおす方向)にあわせて、いろんな音程の音をだせる。だからゲームと同じシーンを進みながら、BGMにあわせて、ミュージックボールをうって、演奏し、録音するのだ。

ミュージックエディタもあって、70種以上の音色を使い、4小節の曲を作れるよ。ミュージックモードで演奏した曲のスコアも、すぐに表示してくれる。エディットして作った曲をBGMにゲームをすることもできるんだ。



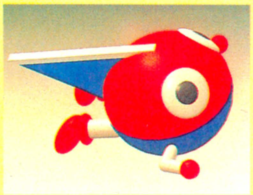
⬅ミュージックモードでは、5つのパートの音を録音、再生できる。楽しいのだ。



➡1ラウンドは、オトッキーランド。赤い音符をあつめないとイケナイのである。



⬅オトッキーの世界は音のあふれる世界なのだ。



⬅オトッキーもCGするぜ。元はおたまじゃくし。



⬅これがサウンドモニュメント。ビックリですっ。



⬅12面だっ。約40コの音符をあつめて、サウンドモニュメントへ！



⬆エディタの画面だ。カンタンに音をかえられるんだよ。

ⒸSEDIC　※画面は開発中のものです

ランニングスタジアム

バンダイ　発売中

4,900円(ファミリートレーナー用)

お正月ぶとりはコレで解消しましょー

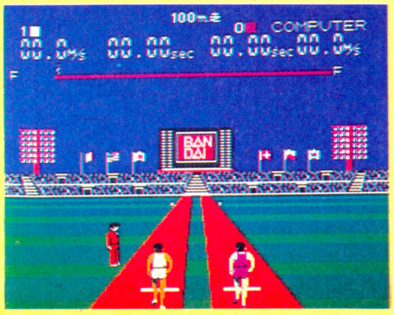
身体から毒素をだす!?　肉体派ファミコンソフトのファミリートレーナー用のゲームに『ランニングスタジアム』が新たに加わったよ。

競技は4種類。100メートル走、走り幅とび、110メートルハードル、3段とびだ。

しかも、この4競技は、2人同時にマットの上に立ち、競争することができるんだ！　トーナメント競技は、登録されている6人のチャンピオンに挑戦するのだ。熱くなるぜっ。



⬅ホップ、ステップ、ジャンプの3段とびもある。人生もこうありたいもんだな。



⬅2人で競争だ。110メートルハードルのばあいは、タイミングをはずすと、助走しなおさなきゃなんないのがツライ。

※画面は開発中のものです

スーパーロードランナー

アイレム　2月発売予定
価格未定(ディスクカード)

オリジナルは1983年作、良いゲームだよ

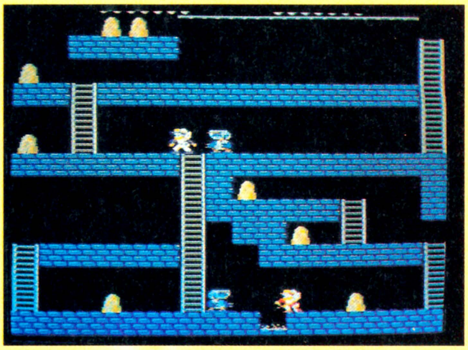
アクションパズルゲームの『スーパーロードランナー』だっ！　ゲーセンなどでおなじみ『ロードランナー』シリーズの強力版だよ。

迷路状にいりくんだ床に、レーザーガンで穴をあけ、左右にスクロールする面のぜんぶの金塊をとれば一面クリアーだ。敵が近づいたら床に穴を掘って、落とすのだっ。

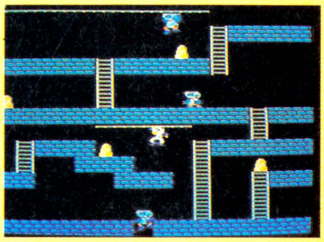
今回のは全70ラウンドの『ロードランナー』になる予定。コンストラクションモードでは、10ラウンドも自分で作って、セーブできるってのがウレシイね。

しかも、2人同時プレイができるんだぞ！　2人協力して金塊をとるには、新たなテクがいるから、またまたむずかしいのだ。

敵は10種類以上。ラモーンやアング、モルなんていう独特の行動パターンをもつやつらがまっているのだ。落とし穴や掘れない床に注意して、必勝ルートを探しまくるのだ！



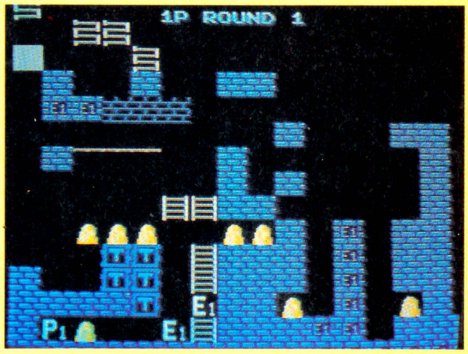
⬅こーんなにムズカシそうな面が70面も入っているのだ！　自分でもムズカシイ面を作ろうね。



➡バーを利用しないといけない面だ。金塊はモアイ像なのだ。



⬅2人同時プレイをすると、1人のときよりムズカシイかもね。



➡エディモードなんだよーん。Tのところはトラップだよ。

　※画面は開発中のものです

謎のゲーム

未確認情報



●みなさん、お元気ですか、万里子です。今年はとっても寒いですねー。みんな風邪ひかないように気をつけてね。では、今年（1987年）の新作情報をどっさりご紹介しますよ。

●みなさんお待ちかね！　あの社会派アドベンチャーゲームの名作『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』がアスキーから3月27日に発売されることに決定しました。なんと2メガROMの超大作。物語は晴海埠頭をふりだしに、北海道の各地でつぎつぎにおこる謎の殺人事件を推理してゆくものです。話題をよんだパソコン版のものとは、登場人物もすこしかわって、設定も新たに作られたところがおおいので、ゲームの進行はずいぶんちがいます。人気だったヒロインの真紀子さんが、こんどは危険な事件にまきこまれるみたいなの。原作・脚本は、万里子の尊敬する堀井雄二さん、BGMはゲヱセン上野さん、作画は"ベーしっ君"の単行本も発行して、ますます好調な荒井清和さん、とゴールデンコンビの製作です。3月が楽しみですね！

●東芝EMIは3月上旬に『ダイナマイトボール』を発売する予定です。5人まで遊べるボーリングゲームで、3D風の画面なんですよ。

●『熱血硬派くにおくん』の発売が決定しました！　3月にテクノスジャパンから発売されるのです。しかも、なんと、同時期に『くにおくん』のビデオとレコードも出るのです。ビックリ‼

●ポニーから発売される予定の『西部のおきて（仮題）』は、原題が『ロー・オブ・ザ・ウエスト』というアメリカのゲームです。3月にカートリッジで出るそうですよ。

●以前おしらせしたカプコンの新作ゲーム『ひげ丸』はタイトルがかわりました。新タイトルは『魔界島 ひげ丸の7つの島大冒険』です。

●パソコンのシミュレーションゲーム『信長の野望』を光栄が、来年3月に発売します。織田信長になって諸国を統一するゲームなの。カートリッジですがロード、セーブが可能。大名の顔がでてくるなど、パソコン版よりハデみたい。春夏秋冬の洪水、豊作など難関もふえているの。

●今週は、これでおしまい。みんながんばって、ゲームしてね。じゃ、バイバイ！（森下万里子）

発売日スケジュール表

12月発売のソフト

○時空の旅人〈ケムコ〉
12月26日/4,900円
○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月26日/5,500円
○クレイジークライマー〈ニチブツ〉
12月26日/5,300円(専用スティック付)

1月発売のソフト

○火の鳥 鳳凰編 我王の冒険〈コナミ〉
1月4日/5,300円
○ドラゴンバスター〈ナムコ〉
1月7日/4,900円
○ラビリンス〈徳間書店〉
1月7日/4,900円
○リンクの冒険〈任天堂〉
1月14日/2,600円(ディスクカード)
○飛龍の拳〈日本GAME〉
1月15日/5,500円
○ドラゴンクエストII 悪霊の神々〈エニックス〉
1月26日/5,500円
○アルカノイド〈タイトー〉
1月27日/5,400円
○ファミリー囲碁(仮題)〈任天堂〉
1月中旬/2,500円(予価)(ディスクカード)
○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
1月下旬/価格未定(ディスクカード)
○マラソン編〈バンダイ〉
1月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○花のスター街道〈ビクター音楽産業〉
1月/価格未定
○ウルトラマン〈バンダイ〉
1月/3,300円(ディスクカード)
○アップルタウン物語〈スクウェア〉
1月/3,400円(ディスクカード)
○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
1月/3,300円(ディスクカード)
○謎のマガジンディスク ナゾラーランド〈サン電子〉
1月/2,900円(ディスクカード)
○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
1月/2,800円(ディスクカード)
○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
1月下旬~2月上旬/5,300円
○オトッキー〈アスキー〉
1月下旬~2月上旬/2,980円(ディスクカード)

2月発売のソフト

○ゴルフJAPANコース〈任天堂〉
2月21日/3,500円(予価・ディスクカード)
○アルゴスの戦士〈テクモ〉
2月中旬/価格未定
○キャプテン翼〈テクモ〉
2月中旬/価格未定(ディスクカード)
○ココナワールド〈ソフエル〉
2月中旬/2,980円
○ヘラクレス闘人魔境伝(仮題)〈データイースト〉
2月下旬/価格未定
○タッチ ミステリー・オブ・トライアングル〈東宝〉
2月/4,900円
○ポケットザウルス(仮題)〈バンダイ〉
2月/5,500円
○ファミリーシンセ いきなりミュージシャン〈東京書籍〉
2月/価格未定
○スーパーロードランナー〈アイレム〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○風雲少林拳(仮題)〈ジャレコ〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○セクションZ〈カプコン〉
2月/価格未定(ディスクカード)
○メルヘンヴェール〈サン電子〉
2月/3,200円(ディスクカード)
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
2月~3月/価格未定

3月発売のソフト

○レリクス〈ボーステック〉
3月25日/価格未定(ディスクカード)
○北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ〈アスキー〉
3月27日/5,500円(予価)
○ダイナマイトボール〈東芝EMI〉
3月上旬/価格未定
○魔界島 ひげ丸の7つの島大冒険〈カプコン〉
3月下旬/価格未定
○スパイVSスパイII(仮題)〈ケムコ〉
3月下旬/価格未定
○ブービー・トラップ〈ニチブツ〉
3月下旬/価格未定
○チェスターフィールド〈ビック東海〉
3月下旬/価格未定
○新宿中央公園殺人事件〈データイースト〉
3月下旬/価格未定(ディスクカード)
○熱血硬派くにおくん〈テクノスジャパン〉
3月/価格未定
○信長の野望〈光栄〉
3月/価格未定
○ジェニー〈タカラ〉
3月/価格未定
○エアロビクス編〈バンダイ〉
3月/4,500円(ファミリートレーナー用)
○西部のおきて(仮題)〈ポニー〉
3月/価格未定
○ウインターゲームス〈ポニー〉
3月/価格未定(ディスクカード)
○地底大陸オルドーラ〈サン電子〉
3月/4,900円(ディスクカード)
○スーパーボーイアラン〈サン電子〉
3月/4,900円(ディスクカード)
○キン肉マン2〈バンダイ〉
3月/3,300円(ディスクカード)
○ダーティペア〈バンダイ〉
3月/3,300円(ディスクカード)

4月以降発売のソフト

○トップルジップ〈ボーステック〉
4月1日/価格未定(ディスクカード)
○ゴルフ USコース〈任天堂〉
4月21日/3,500円(予価・ディスクカード)
○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
4月/価格未定
○北斗の拳II〈東映動画〉
4月上旬/5,300円
○水戸黄門〈サン電子〉
4月~5月/価格未定
○皇帝の闇(仮題)〈サン電子〉
5月/価格未定(ディスクカード)
○ミラクルロピット 2100年の大冒険(仮題)〈キングレコード〉
春/価格未定
○森田の将棋〈セタ〉
春/価格未定
○新人類〈リックスソフト〉
春/4,900円
○聖剣伝説〈スクウェア〉
春/価格未定(ディスクカード)
○ウルティマ〈発売元未定〉
7月14日/価格未定

発売日未定のソフト

○ミッキーマウス〈ハドソン〉
発売日未定/価格未定
○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定/価格未定
○ピットストップII〈ポニー〉
発売日未定/価格未定
○エイリアン2(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定
○ザナドゥ〈ハドソン〉
発売日未定/価格未定
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
発売日未定/価格未定
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
発売日未定/価格未定
○ガンスモーク〈カプコン〉
発売日未定/価格未定
○ラッシュアンドクラッシュ〈カプコン〉
発売日未定/価格未定
○魔獣の森伝説〈イマジニア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○バルブス(仮題)〈任天堂〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ライジン(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)

※黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです

CALENDAR '86-'87
12|21–1|24

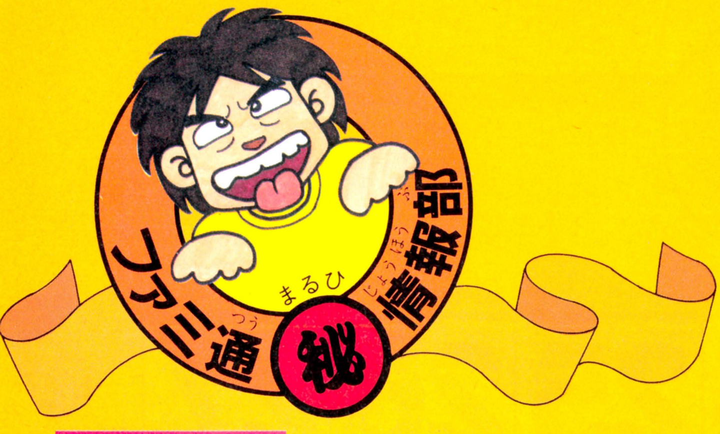


12	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			

1	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
21 DECEMBER	22	23 コスモジェネシス 発売 (アスキー)4,900円 プロフェッショナル麻雀 悟空 発売(アスキー)2,980円	24	25 エレクトリシャン 発売 (ケムコ)2,980円 ランニングスタジアム 発売 (バンダイ)4,900円 (ファミリートレーナー用)	26 ファミコン通信 '87年1・2合併号(1月9日・23日合併号)発売 クレイジークライマー発売 (ニチブツ)5,300円(専用スティック付) 闘いの挽歌 発売 (カプコン)5,500円 時空の旅人 発売 (ケムコ)4,900円	27 アルカノイド 発売予定 (タイトー)5,300円 (専用コントローラー付)
28	29	30	31	1987 1 JANUARY	2	3
4 火の鳥 発売 (コナミ)5,300円	5	6	7 ドラゴンバスター 発売 (ナムコ)4,900円 ラビリンス 発売 (徳間書店)4,900円	8	9	10
11	12	13	14 リンクの冒険 発売 (任天堂)2,600円	15 飛龍の拳 発売 (日本GAME)5,500円	16	17
18	19	20	21	22	23 ファミコン通信 3号(2月6日号)発売	24

黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。



禁断 KIN DAN

図書券 10,000円
ファミ通チケット 5,000カハス

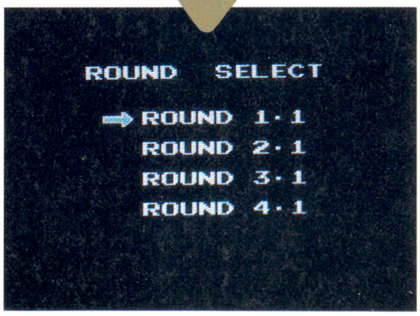
●マッピーランド ©ナムコ

ラウンドセレクト発見！

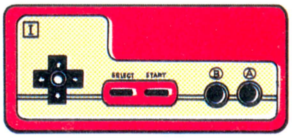
愛知県　岡田恵一　(会員番号196731)

タイトル表示中にこのコマンドを入力しよう！



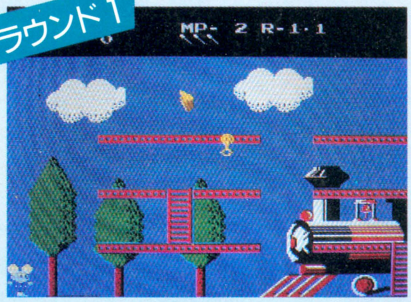


コントローラーIを
上A下B左A右A
の順に押したあと
セレクトボタンを押しながら
スタートボタンを押す



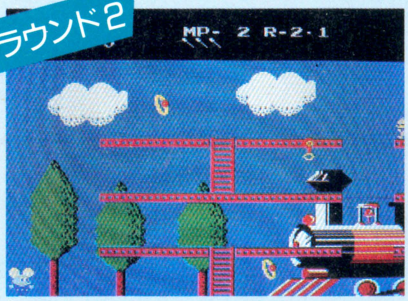
この画面になったら
✚ボタンの下を
押してセレクトだ！

ラウンド1



⬆ここは、誰もが一度は通る道。このラウンドでは、チーズを取ってマピ子ちゃんにあげるのが使命だ。

ラウンド2



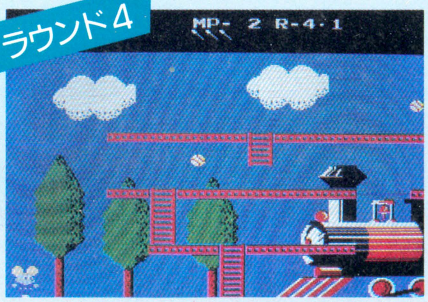
⬆2周めでは、指輪を取っていかなくちゃなのだ。

やっぱりねー。あるんじゃないかと思ってたんだ！　ようやく岡田君がみつけてくれたぜ。感謝！

やり方はというと、タイトル画面の間に、コントローラーIで上A下B左A右Aと順番に押したら、セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押すのだ。

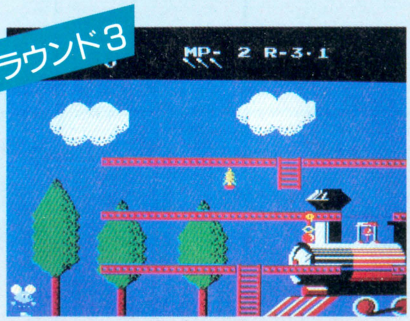
そうすると、上のようなラウンドセレクトの画面になるから、✚ボタンの上下で、好きなラウンドを選べばいいわけ。ただし、どれもワールド1からだけどね。

ラウンド4



⬆もうここまで来た人はいるかな。最終ラウンドだ。

ラウンド3



⬆背景や敵は各ラウンド同じだけど難しくなるのだ。

NO HI GI! の秘技!

やっほー! あけましておめでとうっ!! あれ? まだちょっと5日早すぎたかな。でもまあとにかく新年特別号なんだからいいのだ。ところでみんな、特別ふろくの『ベストセレクション100』は見てくれたかい? 堂々36ページの厚々だぜ!!

図書券 10,000円

ファミ通チケット 5,000ガバス

●怒 ©ケイ・アミューズメントリース

こっちもラウンドセレクトだぜ!

鹿児島県　林　晃介　(会員番号598045)

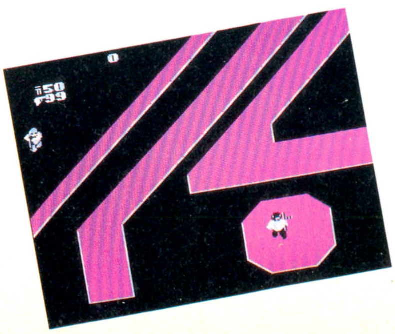
続いては、『怒』のラウンドセレクトだぞ。もう敵兵ゾロゾロのうえに戦車やトーチカ、ヘリなんかが次から次へと出てきて、コンティニューがあったって、なっかなか先に進めない。だからラウンドセレクトなのだ。コマンドが面倒だけど、ぜひ試してみてほしい!



➡このタイトルが出ている間に、急いでコマンドを入力しなくては。



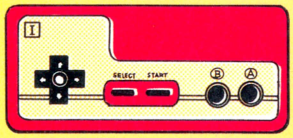
➡そしてセレクト画面になったらABボタンを押してエリアを選ぶ。



➡そうすれば、いきなりエリア4だ!!

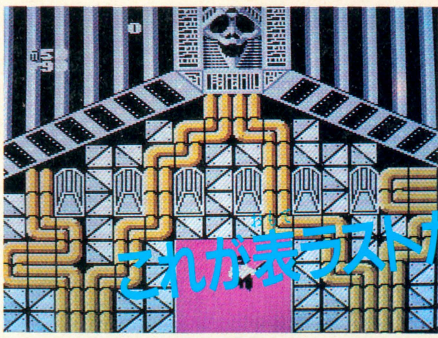
ちょっと長いけど押しまちがえないように!

①タイトル表示中にコントローラーⅠで
上下AAB左右A
B上A下右右左B
上左A右B左右A
左上A下A右左B
と順に押してスタートする。



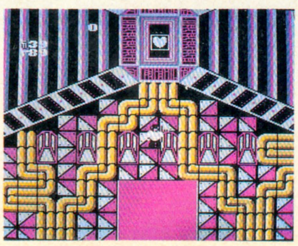
②そしてデモ画面のあと
ABボタンでエリアを選ぶ

早くラストシーンが見たいヤツはコンティニューを使え!

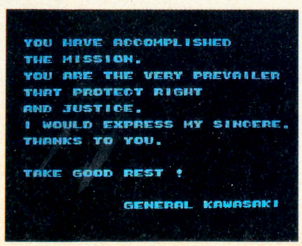


エリア4は、とにかく長い! 行けども行けども先が見えない。おまけに異常なまでに難しい。いきなりエリア4に進んでも、画面がスクロールしないままやられちゃうのがオチだろうな。でもせっかく来たんだから、ラストまで見たいぜ。

そこで! 3人めがやられたら急いでABBAとコンティニューコマンドを入力。これを数かぎりなくくり返すのだ。友達と協力してやることをオススメする。



➡大ボスを倒してハートを取ると終了。長い道のりだった。



だが…

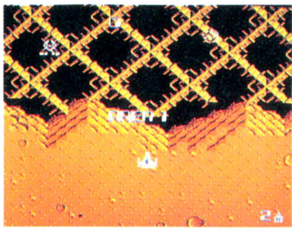
⬅ラストメッセージの後ゲームオーバーとなる。だが、最後ハートを取らずに、ナゾの扉に入っていくと、隠れラストが!?

図書券 8,000円
ファミ通チケット 4,485ガバス

●ザナック ©ポニー

秘技1UPキャラ連続取り!!

東京都　石井孝治　（会員番号585855）

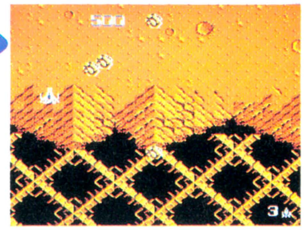
サートを撃って

⬆ゲームスタート直後に現われるサートをオールレンジキャノン砲で撃つ!!




ランダーに変える!

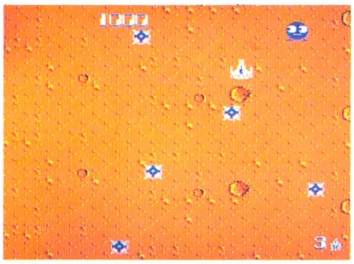
⬆1発当てると青ランダーに、さらに6発当てると赤ランダーに変わるぞ!!




取ると1UP!

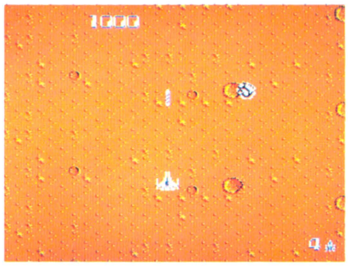
⬆目ン玉ギョロリのランダーは1UPキャラだ。取るとザナックが1機増える。

通常弾を1発も撃たないでいると



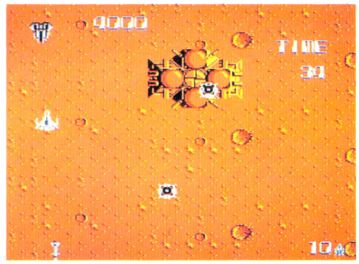
⬅さらに通常弾を撃たないでいると、次のサートがすぐに現われる。

スコアの下3ケタが000なら空撃ち1発!



⬅ランダーは1つ取ると500点。2つめを取ったら、空撃ち1発!!

これをつづけるとエリア1で10機!



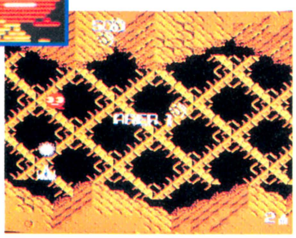
⬅敵をやっつけずに逃げまわるのもラクじゃない。やっと8UP!!

エリア1だけでザナックを10機以上に増やすことのできる秘技が見つかったぞ。

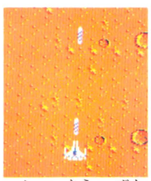
ただし、敵を1機もやっつけずに逃げなくてはならないから、かなりのテクニックが必要だ。キミは何機まで増やせるかな？

気をつけなくてはならないのは、必ずスコアの下3ケタが000になったときに、空撃ちを1発すること。もちろん敵に当ててはダメ。テクニック次第では20機以上も夢じゃない!!

赤ランダーは1UP&連射っ!!

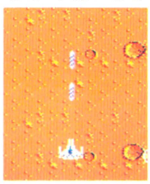



⬆コレが赤ランダーだ。



使用前

使用後



サートにオールレンジキャノン砲を7発当てると、赤ランダーになる。コイツを取ると1UPするだけじゃなくて、通常弾が連射になるぞっ!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,443ガバス

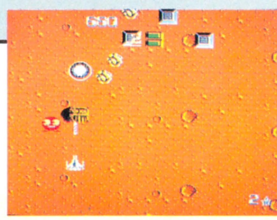
●ザナック ©ポニー

ランダーの30,000点ボーナス!

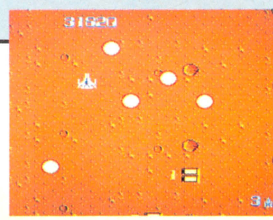
高知県　若林　弘　（会員番号167316）

ランダーをエナミーイレーサーで消す

ウレシイ1UPキャラのランダーだけど、またまたウレシイ秘技だ。画面にランダーを出している状態のとき、エナミーイレーサーでもって、画面上の敵を一瞬でやっつけると30,000点のボーナスだっ!!



⬅ランダーを出して、聖像を撃つ!!



⬅エナミーイレーサーで3万点だ!!

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,798ガバス

●ザナック ©ポニー

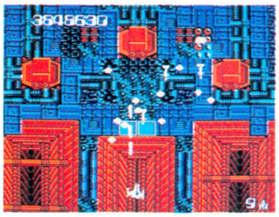
エリア11・12のコンティニュー

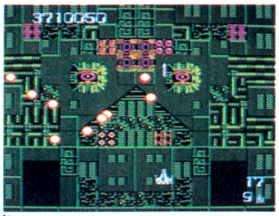
青森県　堀部正則　(会員番号388011)

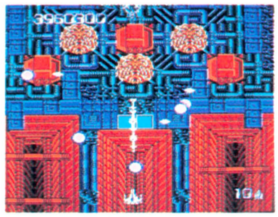
エリア12 おおっ、これが最終要塞か!

『ザナック』のコンティニューはマニュアルにもちゃんと載っているけど、あれってエリア10までなんだよね。エリア12でやられてもコンティニューするとエリア10に戻されてしまうのだ。

エリア11と12でやられたときは、コントローラーIIの✚ボタンの上を押したまま、コントローラーIのセレクトボタンとスタートボタンを押せばコンティニューできるのだっ!!





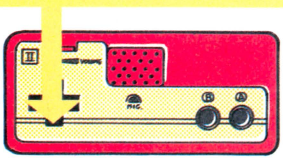




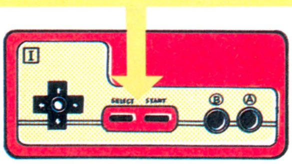


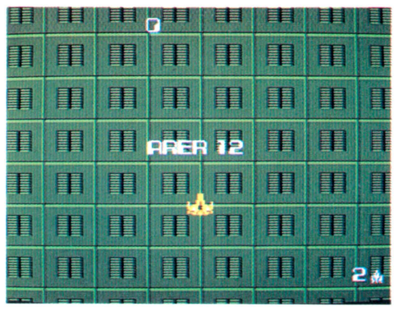


コントローラーIIの
✚ボタンの上を押しながら



コントローラーIの
セレクトボタンと
スタートボタンを押す





⬅エリア12からコンティニューできる。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,806ガバス

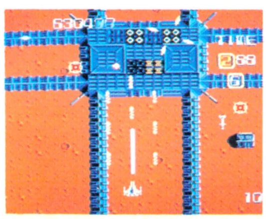
●ザナック ©ポニー

聖像を破壊すると50,000点!

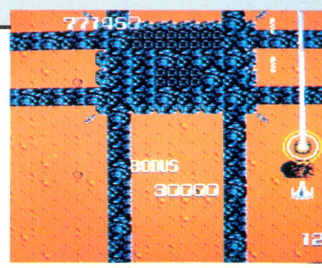
茨城県　桑名亮一　(会員番号578091)

ひたすら弾を256発撃ち込め!

エリアによっては、要塞の近くにポツンと聖像があるでしょ。聖像を撃つとエナミーイレーサーが出ることは知っていると思うけど、なんと聖像は壊すこともできるのだ。しかも壊すと50,000点のボーナスがもらえる。ひたすら撃つべし撃つべし。



⬅腕のない奴は俺んとこに来い!! 俺もないけど……。



⬅ホンダラホダラカホーイホイ。取った点が5万点!!

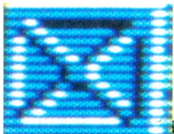
図書券 6,000円

ファミ通チケット 3,113ガバス

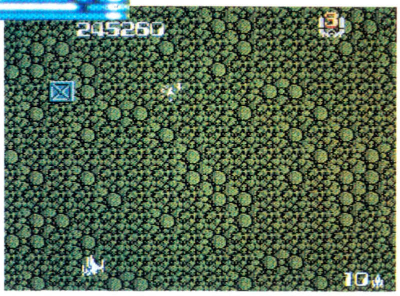
●ザナック ©ポニー

対要塞用妖精を養成しよう!!

広島県　杉沼敬男　(会員番号151818)



エリア3 テリアを撃て!



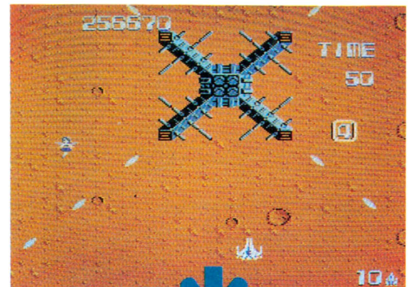
➡見逃さないよーに注意しよう。

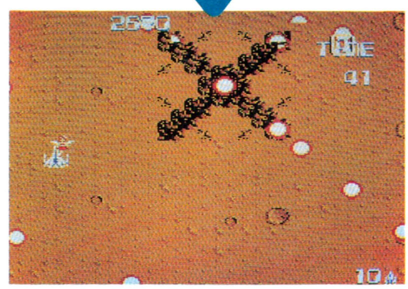


妖精が出現っ!

⬅妖精と重なると敵が全滅するぞ!!

妖精を要塞まで連れて行く!





➡要塞も一瞬で破壊できるのだっ!!

妖精は心強い味方なのだっ!

エリア3の最初の要塞のちょっと手前にテリアがある。スクロールが速いから、よーく見てないと見逃してしまうぞ。

で、テリアを発見したら、すぐに撃つ。するとなかから妖精が出てくるのだ。ザナックを妖精と重ねると、画面上の敵が全滅する。

さらに、要塞のところまで妖精を連れてくると、一瞬のうちに要塞を全滅させてくれるぞ!! 役目を終えた妖精は、またいずこともなく去っていくのだった。持つべきものは良き妖精だね。

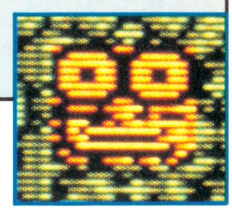
図書券 4,000円

ファミ通チケット 2,401ガバス

●ザナック ©ポニー

いきなりフルパワーアップ!!

東京都　植松輝雄　(会員番号359569)



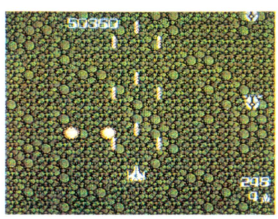
エリア3—なにがなんでもアイアイを取れっ!

同じくエリア3。役に立つといえば、このアイアイほど役に立つものはない。なんてったっていきなりフルパワーになってしまうんだもん。なにがなんでもアイアイは取ろう!!

右上の笑っているヘンナ顔のキャラがアイアイだ。コイツの顔を見かけたら、すぐ取るべし!! 通常弾は3連ワイドになるし、特殊弾もそれぞれパワーアップする。

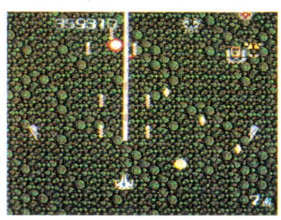
アイアイを取ったら、すぐにはパワーチップを取らないこと。特殊弾はそのままだけど、通常弾がパワーアップ前に戻ってしまうぞ!!

3 CIRCULER(サーキュラー)



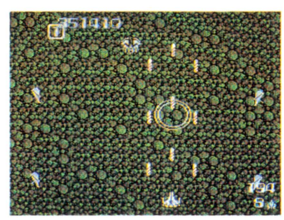
⬆3番のサーキュラーがパワーアップすると、こーなる。こいつは便利。

5 REWINDER(リワインダー)



⬆5番のリワインダーはなんとレーザーになってしまう。すごいぜっ!!

7 HIGH SPEED(ハイスピード)



⬆7番のハイスピードだ。写真では1個だが、コイツが連続して出る!!

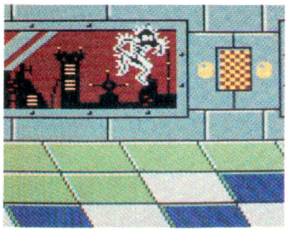
KIN DAN NO HI GI
禁断の秘技!

秘技満載のファミコン通信3号は1月23日(第4金曜日)発売です

ファミ通㊙情報部

●メトロクロス ©ナムコ

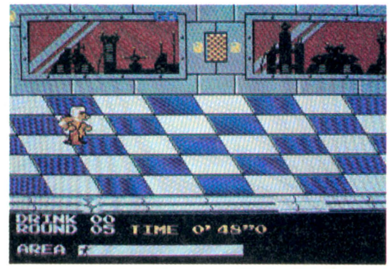
コンティニュー発見っ!!







4ラウンドごとにコンティニュー!!



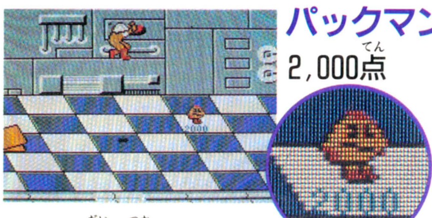
『メトロクロス』のコンティニューだ。やり方はカンタン。コントローラーIのAボタンを押しながらスタートでオーケー。ただし、5、9、13……というように4ラウンドごとのコンティニュー。

タイトル画面のとき
コントローラーIのAボタンを
押しながらスタートボタンを押す

ファミ通㊙情報部

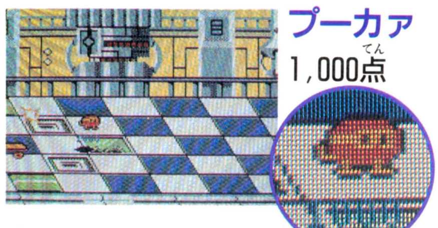
●メトロクロス ©ナムコ

おなじみの隠れキャラ総登場!!



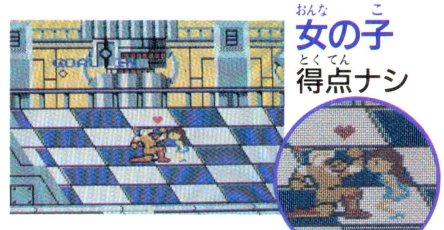
パックマン
2,000点

ジャンプ台を使って、1ラウンド内に20回のジャンプをキメると、パックマンが出現する。ラウンド3はジャンプ台が連続してあるので狙いめだ。得点は2,000点。



プーカァ
1,000点

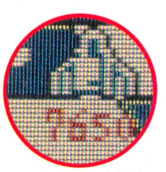
『ディグダグ』でおなじみのプーカァだ。スケートボードに乗ったまま、落とし穴に落ちるだけでいい。カンタンといえばカンタンだけど、意外と手こずるかもよ!!



女の子
得点ナシ

4、12、20、28のスペシャルラウンドで持ち時間を使わずにクリアーすると、女の子が出てきてプレイヤーに祝福のキスをしてくれる。得点はないけどウレシイ!!

禁断の秘技 隠れキャラ クイズ!!



ソルバルウ 7,650点

残りタイムが○秒ジャストでゴールすると出現!!



ディグダグ 1,000点

1ラウンド内で○回クラッカージャンプをする!!

はがきに"禁断の秘技 隠れキャラ クイズ"と書き、○の中に数字を入れた答えを送ろう。2問とも正解の人の中から抽選で100名の方にナムコ特製『メトロクロス』トレーナーをプレゼントするぞ。締め切りは昭和62年1月15日(当日消印有効)だぜっ!!

ナムコ特製
『メトロクロス』トレーナーを
100名!



あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
『禁断の秘技隠れキャラクイズ』係

※当選者は発送をもって発表にかえさせていただきます。

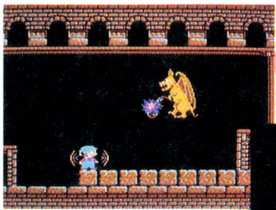
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,151ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

連射の数がプラスされるのだ！

宮城県　佐々木武徳　（会員番号900235）

まず
ボスを倒す！





⬆まずはボスキャラのモンスターを倒して水晶玉を取らないとコンティニューできない。

そして
やられる！





➡そしたら、2階の部屋に入って、わざとやられるようにしよう。



タイトル画面になったら連射！

この連射の数があとで意味をもつ

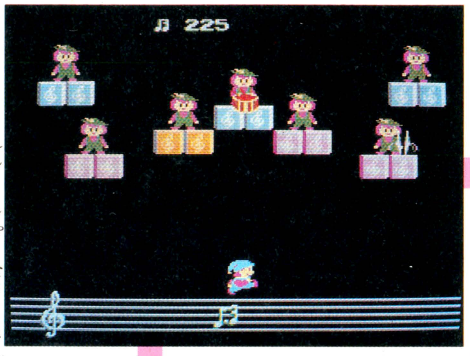
そのあとすぐにコンティニュー！





⬆連射が止まったらそのままボタンを離さずに、✚の左を押しながらスタートするのだ。

これが連射成金か



⬅楽器ケースをみつけてボーナスステージに行くと、連射の数字が加えられている！





このゲームのおもしろいところは、タイトル画面のときにAボタンを10秒間連打すると1秒間に何発打てるか測れること。さすがはハドソン。ところが、この数字を逆利用して、ボーナスポイントに加算させちゃうという、すごい秘技が発見されたのだ。いきなり大金持ちだ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,362ガバス

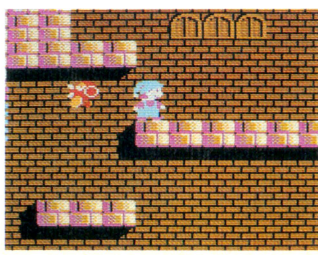
●迷宮組曲 ©ハドソン

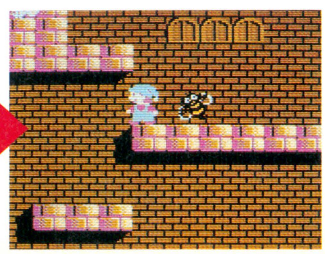
ハチ助を誘導せよ！

東京都　浅海貴行　（会員番号900236）

バリアをくれるハチ助くん。ハチ助の出るブロックにバブルを投げると出てくるんだけど、出現したらすぐに追いかけてつかまえないと、どんどん上の方に飛んでいってしまうから、大変なのだ。この気まぐれなハチ助をてなずける方法を教えよう。ハチ助の出るブロックにバブルが当たる前に、ブロックの反対に向いてると、ハチ助はミロンのところへ！

➡ミロンのいるブロックから数えて3つめのブロックだ！





⬅ブロックに当たる前に逆方向を向いてると、ちゃーんと。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,823ガバス

●ガルフォース ©HAL研究所

ポニーがいなくても平気なんだから!

大阪府　山城賢二　(会員番号900237)



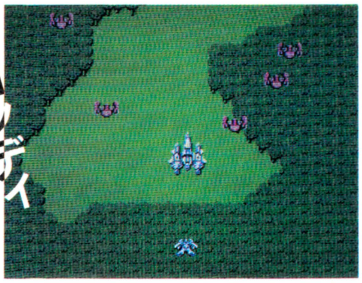
このゲームは、クルーと合流しないかぎり、ウイングを増やせない。しかもそのクルーごとに使えるウイングが決まっているのだ。そのへんのきまりごとがややこしいわけ。ところがだ、ところがさ、ブロンディという無敵機を呼べるのはポニーだけなんだけど、コントローラーIIのBボタンを押せば、ポニーがいなくてもいつでもブロンディが出てきてくれるという技が発見されたんだよ。



ポニー談♥

ここでコントローラーIIのBボタンを押すのだ!

ブロンディ登場!



⬅つまり、最初の地上面のときからブロンディを呼べるから便利なわけ。

ブラスターも撃てる!



⬅ブロンディは左右にしか動かないはず。でもIIコンで自在に動かせる。

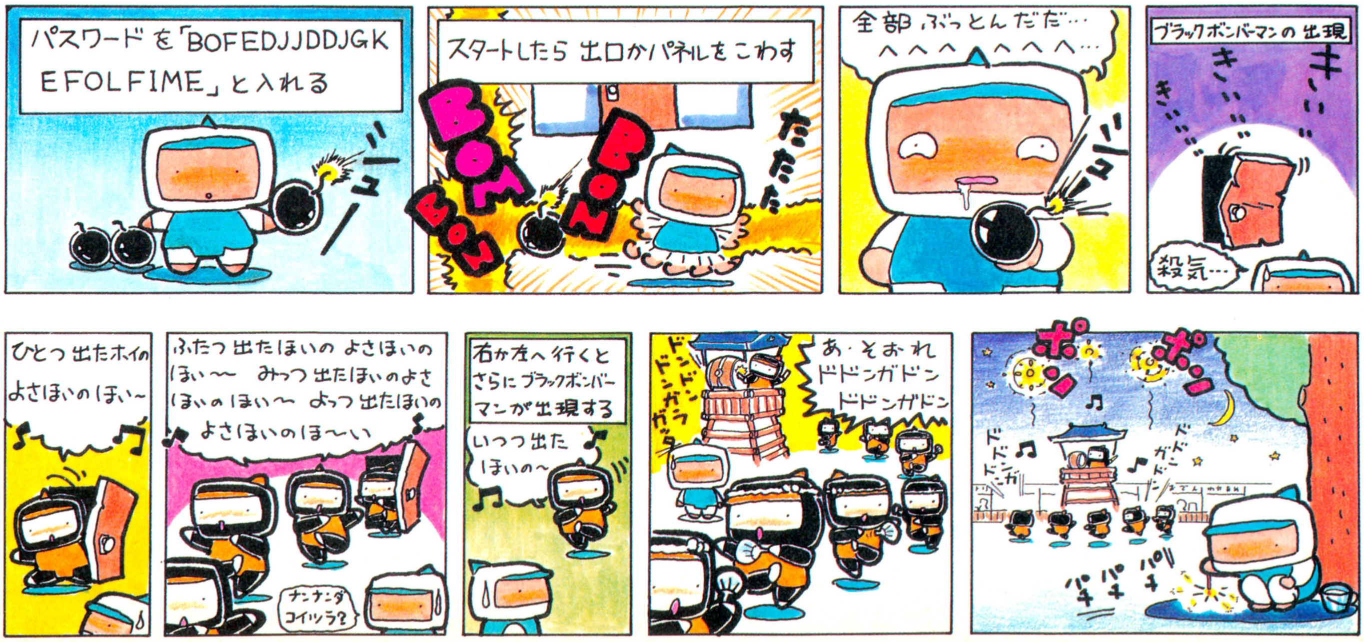
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,411ガバス

●ボンバーマン ©ハドソン

ブラックボンバーマン8兄弟

長野県　磯貝勝昭　(会員番号900238)

あるパスワードを入力すると、ブラックボンバーマンが8人も出現してしまう!?



N.MAKINO

秘技満載のファミコン通信3号は1月23日(第4金曜日)発売です

図書券3,000円
ファミ通チケット 1,914ガバス

●もえろツインビー ©コナミ

ガトランティスの中に入れ！

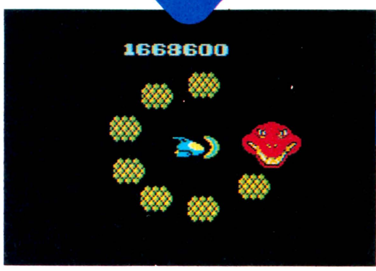
千葉県　門間貞政　（会員番号900216）

7面ラストだ！

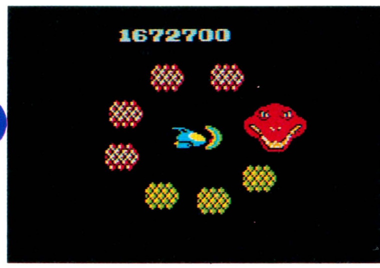
ラスト7面の大ボスガトランティス。ファミ通初のご登場だ。その正体は、8つに分かれたおそろしい大蛇。なんたって強いんだよなっ！
でも門間君の発見してくれた方法なら、確実にガトランティスを倒すことができるのだ。その方法とは、ガトランティスをなるべく小さくよけて、ガトランティスの輪の中に入ってしまうというもの。中に入っちゃえば、あとはただ弾を撃つだけ。ガトランティスから攻撃されることもなく、よゆうで倒してクリアーできるぞ。



➡もしー機やられてもくじけない。



➡2機目が出たらすぐ中に入ろう。



⬇こうなればこっちのもん。後はただ弾を撃て！



⬅いっぱい鈴を取ってかせごうぜ。



⬅あっというまに倒せちゃうのだ。

1763500

図書券2,000円
ファミ通チケット 1,008ガバス

●もえろツインビー ©コナミ

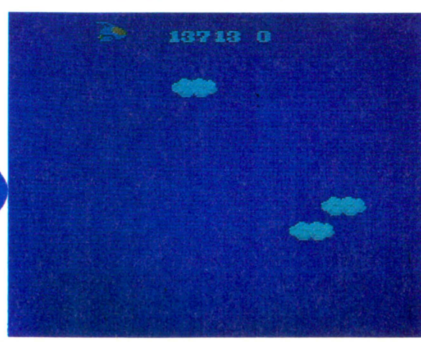
画面のギリギリ上まで行けるぞ!!

滋賀県　平井達也　（会員番号900227）

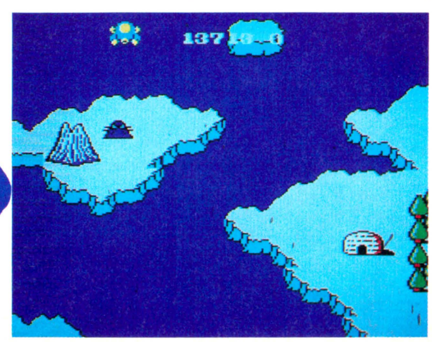
このゲームって1面ごとに、よこスクロールとたてスクロールが入れかわるんだよね。で、よーく見てると、ある法則に気がつくのだ。よこスクロールのときと、たてスクロールのときとでは、上下に進める範囲がちがうってことに。つまり、よこスクロールでは画面の上ギリギリまで行けるのに、たてスクロールのときには、スコアが表示されてる位置のちょっと下ぐらいまでしか行けないのだ。
このことを理解してないと、ちっともおもしろくないんだよね、この技は。で、どういう技かというと、次がたてスクロールの面になる面つまり1面と3面で、ボーナスステージが終わったときに一番上にいると、次の面でもそのまま一番上にいることができるのさ。



⬆ひゃっほー、ボーナスステージだ。かせがなくちゃ。



⬆ボーナスステージが終わりそうになったら一番上へ。



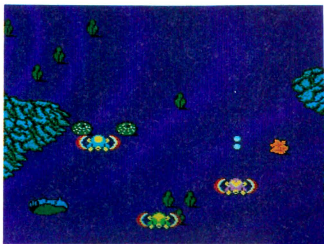
⬆ここで弾を撃つとその弾が画面下から出てくるぞ！

図書券 **2,000円**
ファミ通チケット 1,122 カバス

●もえろツインビー ©コナミ

デモ画面でツインビーを操作する!

埼玉県　吉橋　明　(会員番号801374)



⬅これはまさしくデモ画面。ね、スコアもなにも出てないでしょ?

ツインビー強し!





➡かろうじて動かせるのはツインビーだけ。んでもってLマークだって、しっかり操作して取ることができちゃうんだぜっ!

⬆デモだから時間がくれば、途中でチョン。

ふつうデモ画面ってえのは、そのゲームがどういうものかおおまかにわかるように、ほんのさわりだけをチラッと見せるもんなんだあね。動き方っつっても、あらかじめプログラムされてるから、勝手に動いて勝手にやられちゃうわけよ。なんも手出しできないの。

ところがさ、このゲームのデモ画面ってえのが、コントローラーで動かすことができちまうんだと。ま、動かせるのはツインビーだけらしいけどね。

図書券 **3,000円**
ファミ通チケット 1,515 カバス

●もえろツインビー ©コナミ

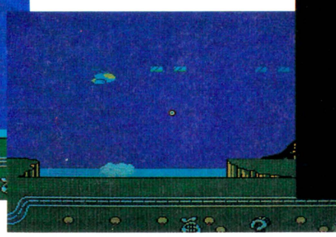
ウルトラアーク一撃必殺!

東京都　今村直樹　(会員番号900217)

1面でレーザーを取ってから、ウルトラアークのところへ行こう。で、ウルトラアークが出てくる前に、写真のように画面右端に位置づけて、連射して待つ。すると、出てきた瞬間に倒せるのだ。



⬆白い鈴を5回撃つと赤い鈴。



⬇それを取ればレーザーだぜ!



⬆この位置で連射し続けると。



⬆もう出てきた瞬間に、あっけなくやっつけちゃった。楽勝!

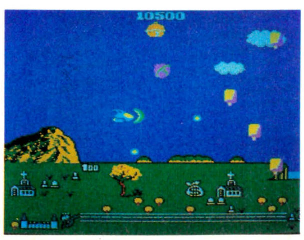
簡単っ!

図書券 **1,000円**
ファミ通チケット 533 カバス

●もえろツインビー ©コナミ

分身とバリアーが両方取れるぞ!

愛媛県　井本　剛　(会員番号900218)



⬆まずは、分身の術を先に取ってから。



⬆青と白の点滅鈴を取る。見落とすな。



⬆無敵のツインビーが3機いるわけだ。

前作『ツインビー』にもあった分身の術。機能そのものは、前とまったく同じだけど、まったくちがうのだ!?　つまりプラスアルファのおまけつきだっちゅーことなのだな。

じつは、この分身の術、今回はバリアといっしょに使えるんだぜ。え、知ってた?　あ、そう。ま、ゲームしていれば、おのずとわかることだけどさ。一応ね、イチオウ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,444ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

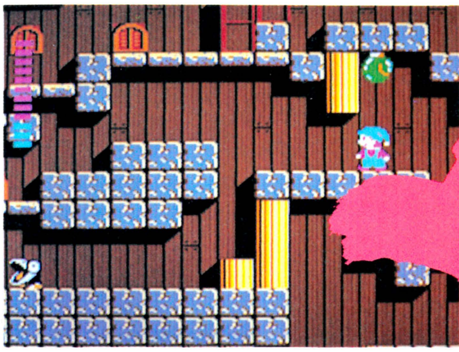
床をすり抜けるミロン!

宮城県　斉藤宏之　(会員番号900219)

まわり道しなくても上の階へ行けるぞ!

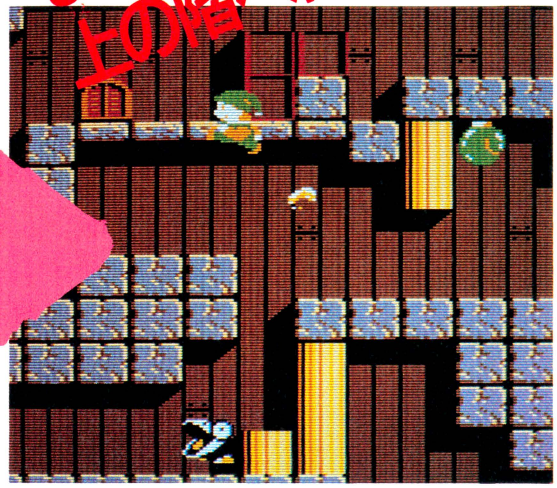
各部屋に入ると、すぐ真上に行きたいなと思ってもグルッと迷路をたどっていかないと行けないのが難。
でも、このすり抜け技があればササッと上の階に行けちゃうんだぜい。

まず、緑色のボグに当たってチビミロンになったら、その間に急いで左に走って思いきりジャンプ!! だ。これでタイミングがあえば、スルッと床をすり抜けられるってわけだ!



➡あらかじめ、すり抜ける床の上にあるブロックは消しておいたほうがいいようだぞ。

急いでジャンプする



⬅ボグに当たって点滅しているうちに急いでジャンプするのだ。一度ジャンプした後、すぐにもう一度ジャンプしてみよう!

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,812ガバス

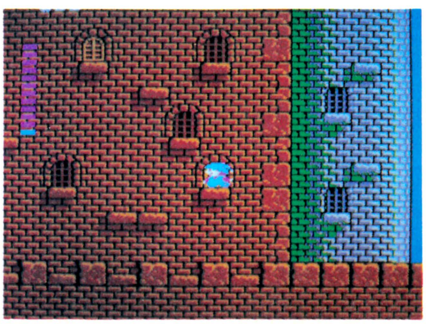
●迷宮組曲 ©ハドソン

何回でもお金が取れる!

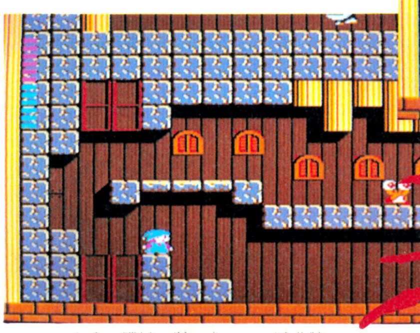
千葉県　遠藤美佐男　(会員番号900200)

まず下の写真のように、フロアー3の今ミロンが立ってる横の部屋に入ろう。ここには何回でもお金が取れる場所があるのだそうだ。
ふつうは、1回お金を取ったところは、何回その部屋を出入りしても、二度と出てはこないんだけどね。こりゃお得ということで、さっそく試してみよーではないかなのだ。何ヵ所かあるんだけど、紹介するのは1ヵ所だ。

その場所は2枚目の写真のここ。この4枚をまず取ったら、カギをみつけていったん外に出よう。でもって、再び同じ部屋に入って、さっきの場所に行くと、あらあらまたあったわよ、お金が! これを何回もくり返せばいいのだ。

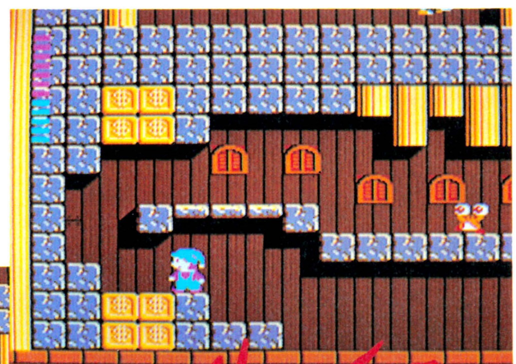


⬆フロアー3に行くまでも、けっこう大変だ。



⬆ここは部屋の左下の方。取ったら一度外へ。

⬇んでもって、またまた来てみると、またまたある。



コイン300枚もラクラクだぜ!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,438 ガバス

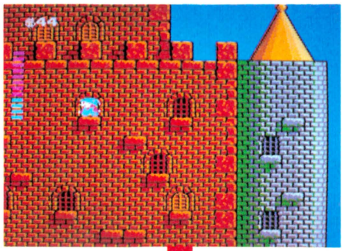
●迷宮組曲 ©ハドソン

ふしぎなバイオリン出現！

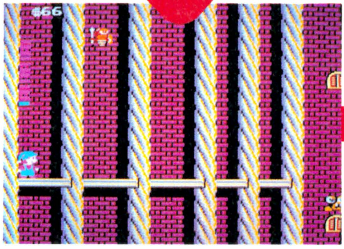
埼玉県　白井大輔　(会員番号900221)

まず左の写真でミロンが立っている部屋に入り、中でカギを取ったらさっさと出てこよう。そして、そのまま1階まで下りたら、右の写真の位置でジャンプするのだ。すると、2階にバイオリンが出現！
あっ隠れキャラだ、取ると何かお得かも、と思うんだけど、なぜか取ることができない。得点も増えないし、いったい何なの!?

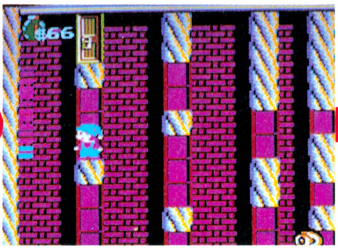
➡まず最初にここに入るのだ。



➡でもってカギをみつけよう。



そして、何もしないでいいから外に出る。



⬇他の部屋なんか寄ってると出てこないぞ！



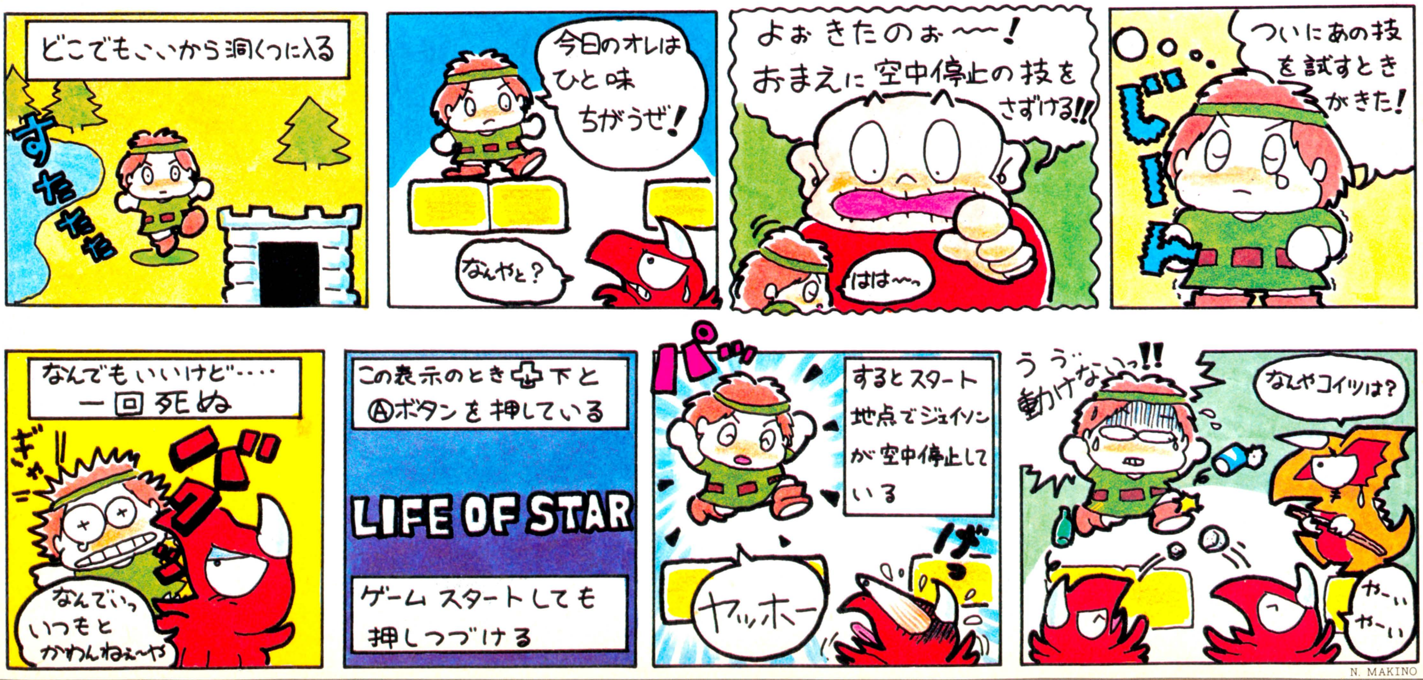
図書券 1,000円
ファミ通チケット 983 ガバス

●アイギーナの予言 ©ビック東海

ジェイソン空中停止の術

千葉県　石渡美成　(会員番号900225)

一度やられて"LIFE OF STAR"の表示中に✚ボタンの下とAボタンを押したままにすると、空中でピタッ。



秘技満載のファミコン通信3号は1月23日(第4金曜日)発売です

図書券 2,000円

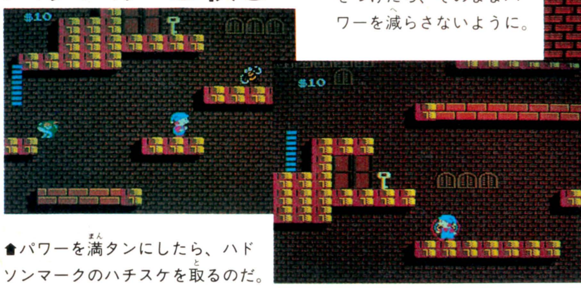
ファミ通チケット 1,491ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

バリアーを大きくする方法

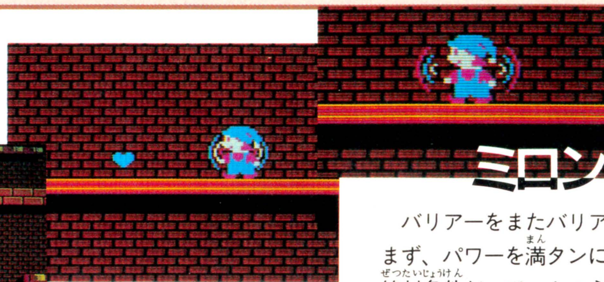
静岡県　勝見正信　(会員番号900222)

ハチスケを取る



⬆パワーを満タンにしたら、ハドソンマークのハチスケを取るのだ。

⬇そしてフツーバリアーをつけたら、そのままパワーを減らさないように。



⬆うまく敵を倒して青いハートを取ること。なんていっても、こればっかりはランダムだからむずかしいね。

⬅バリアー×2なのだ。ある程度使うと、またもとのバリアーにもどるよ

バリアーをまたバリアーにする方法なのだ！まず、パワーを満タンにしておくこと。これが絶対条件だ。で、ふつうのバリアーをくれるハチスケを取り、敵にぶつからないようにしてハートを取ると、バリアーがさらに大きくなるぞ。

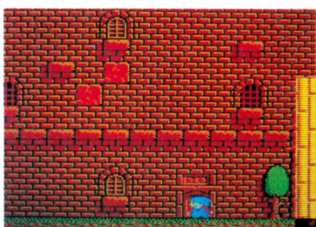
図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,225ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

左と右の部屋の関係は？

東京都　上野史夫　(会員番号900223)





⬆ふつうなら、まずは左端の部屋から入るところを右の部屋に入っちゃう。

⬇すると、カギを探しているうちにお金までもらえるのだ。



⬆もうけたと思って左の部屋に行くと1枚ない。

フロアー1の1階の右端の部屋に入り、カギが隠れてるブロックをこわしていくと、あらお金が出てきた。

でも先に1階の左端の部屋から入ってこっちの部屋に来たときは、ここにはお金は出ないとこなのだ。

で、右の部屋から左の部屋に行き、入り口近くでいつもなら左右2枚あるはずのお金が1枚なくなってるわけ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,453ガバス

●迷宮組曲 ©ハドソン

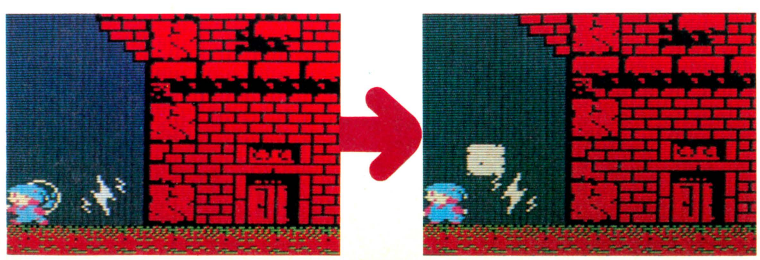
バブルバリアーで夜を耐える！

静岡県　深沢澄夫　(会員番号900224)

お城の外でウロウロしてると、いつのまにやら夜になって、ピカッゴロゴロゴロとカミナリが攻撃してくるのにはまいっちゃうぜ。

そういうときは、あらかじめ取っておいた、カミナリ撃退用のバブルを持って、画面左端に行き、左を向いてBボタンを連打するのだ。するとミロンの背後にバブルのバリアーができる。

➡カミナリに背を向けるようにしてBボタンを連打するのだ。



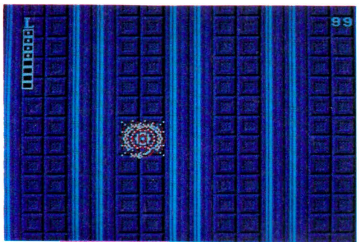
⬅連射スティックだとラクラク。あとは夜が明けるのを待つだけ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,802ガバス

●銀河伝承 ©イマジニア

ライフが0でも死なないぞっ!!

奈良県 小松永事 (会員番号900226)



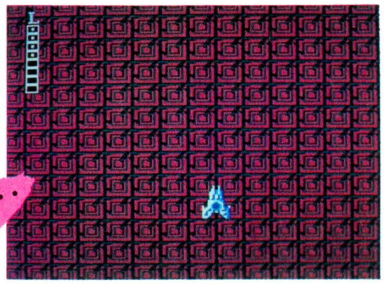
➡うわぁっ!! やられたと思ったら、スタートボタンを押す!!



➡メニュー画面からどこかの星にワープ。

ワープすると…

ライフが0!! でも、生きてる



⬅見てくれ!! ライフメーターが0なのに、ちゃんと生きているのだ!!

サトルとネブラの生命はライフメーターで表わされるよね。はじめ持っているライフタンクは3個、最大で16個まで増やすことができる。だけど、ライフがなくなりゃ死んじゃうのが世の常だ。

ところが、敵にやられてライフメーターが0になった瞬間、スタートボタンを押し、メニュー画面にする。そして、どこかの星にワープすると、ライフメーターが0でも、どっこい生きているのだ!!

もちろん、このあと1発でもくらうと、死んじゃうから、ライフを集めておこう。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,413ガバス

●スーパースターフォース ©テクモ

これがホントの、む…無敵だっ!!

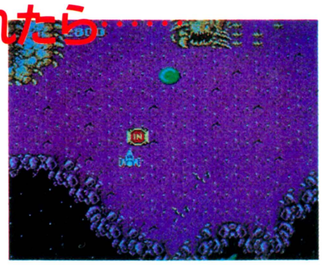
埼玉県 鈴木祐介 (会員番号807750)

2010エル・ガ・ラリオスが現われたら……

ステージ1のラストにエル・ガ・ラリオスが登場するよね。このとき、近くにノルムの店の入り口か時の扉があれば入ってみよう。

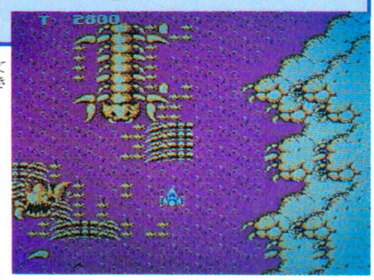
そして、何もせずにそのまま出てくるだけで、敵の空中キャラが出てこないのだ。敵が出てこないのはいいけど、これじゃ時がかせげないぜ。

店へ入る



➡ラリオスが合体する前にショップに入っちゃえ。

敵がいない!



⬆待てど暮せど、敵の空中キャラが現われない。もう一度、時の扉に入れば、再び現われるぜ!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,155ガバス

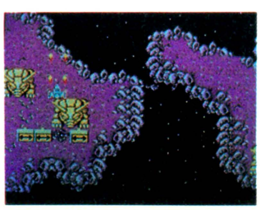
●スーパースターフォース ©テクモ

石像の焼け跡が……!!

香川県 栗 慎吾 (会員番号900052)

時空暦2010年や1608年の地表には恐竜の石像みたいなものがいたるところにあるよね。テクモさんに聞いたところ、コイツの名前は"ビゴーラ"と言うらしい。

で、コイツのやや左上にネオファイナルスターをもっていって弾を撃っていると、とんでもないところにコイツの焼け跡が現われるのだ。ふむむっ、どーしてだろうね。



⬅ビゴーラの左上で弾を撃ちつづけていると……。



⬅なんと宇宙空間にビゴーラの焼け跡が現われた。

図書券 7,000円

ファミ通チケット 3,506ガバス

●スーパーピットフォール ©ポニー

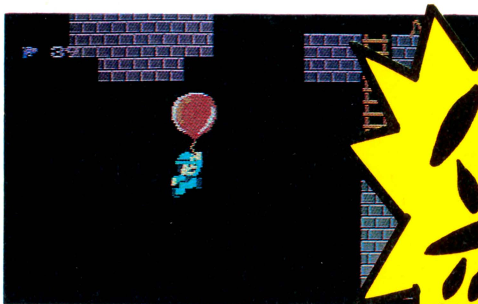
ハリーは見えない風船に乗って……!!

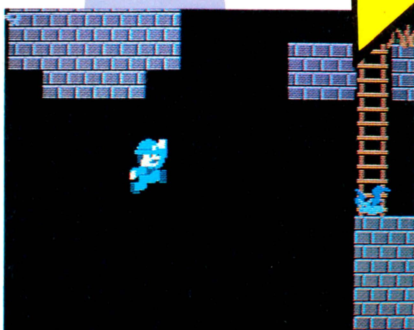
東京都　佐怒賀剛　(会員番号900231)

『スーパーピットフォール』のマップはものすごく広いけど、風船のある場所はわかるよね。

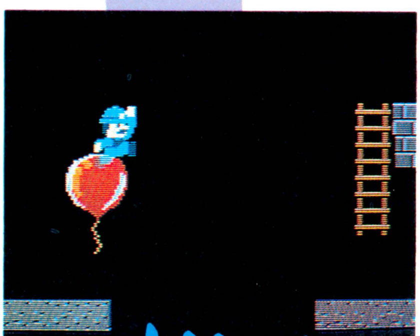
風船につかまって、ちょっと上に行くとレンガのブロックがある。そのブロックのカドに風船を当てると、とーぜん風船はパンと割れて、ひゅーんと落ちて水の中へ……。

でも、そのまま水の中から這いあがると、風船を持ってもいないのにフワフワと上っていくではないか!! おもしろいから、ぜひ試してみてね。

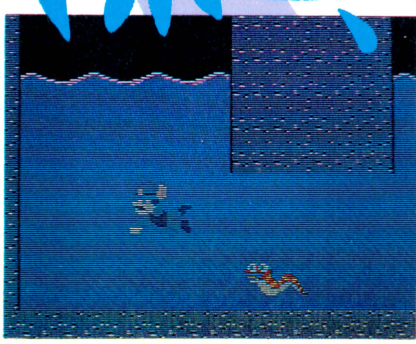




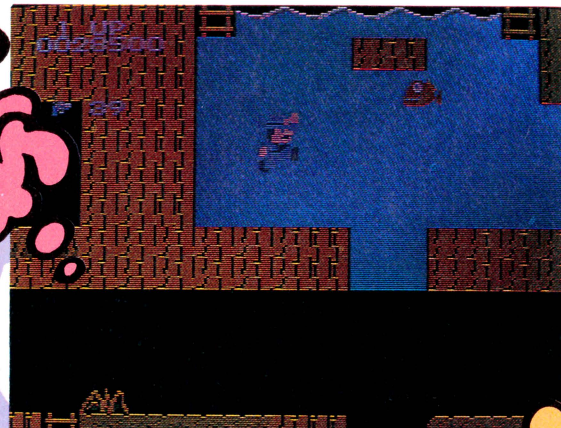
⬆➡風船をブロックの右角に当てて、割ってしまうのだ。当然、ハリーは落ちるけど。



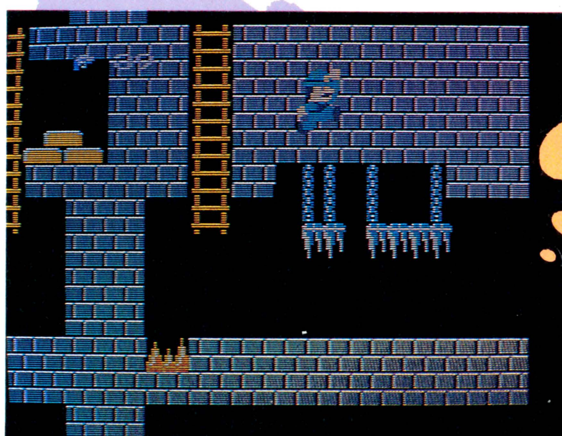
➡落ちていく途中で風船が……。この風船を取ることはできないけど、だいじょうぶ。



➡ついにハリーは水の中へドボーン。でも、なぜか風船につかまったときの音楽が……。

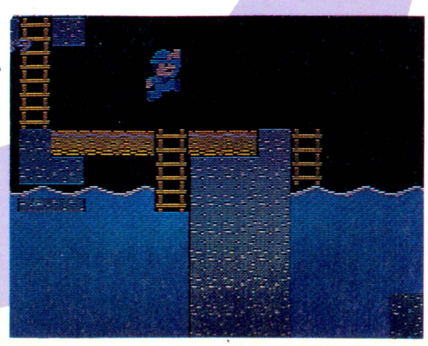


➡おや!? 水の中でも泳がないで、風船を持ったカッコウのハリー。このままフワフワとどこまで行くんだろう!?



⬅風船は壁にあたると割れちゃうけど、もともと風船を持っていないから、壁の中も平気で入っていっちゃう!!

風船の音楽が鳴っていれば成功



⬅水の中から出ると、ほらねっ。ハリーは見えない風船につかまって、フワリフワリ。

KIN DAN NO HI GI
禁断の秘技!

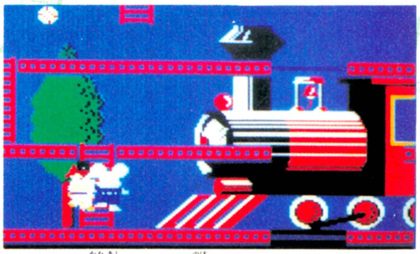
図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,855 ガバス

●マッピーランド ©ナムコ

みーんなまとめてやっつけちゃえ!!

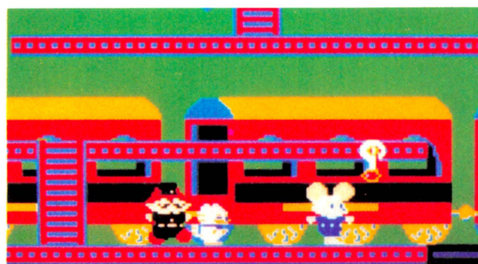
北海道　斉藤達男　(会員番号900239)



⬆ハシゴに片足ずらして上っているとやられないのだ。

ラウンド4-1

ハシゴに全員集合なのだ!!





⬅全員が集まったら、みんなを引き連れて右へ行く。

⬇滑車でミューキーズとニャームコを一網打尽だ!!

ラウンド4-1(ここまで行けない人は106ページのラウンドセレクトを使ってね)で、スタート地点のすぐ右にあるハシゴに右足をはみだすよーに上って、そのままハシゴの途中でしばらく待っていよう。

すると、来るわ来るわ。ミューキーズとニャームコが……。でも、いつもとはちょっとヘンだぞ。ハシゴの途中でお手々つないで仲良しこよし、マッピーはやられないのだ。

全員が集まったところで、急いで右へ行くと、しめたっ滑車があるぞ。コイツを使って一網打尽の大量得点なのだ。やったね♡

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,310ガバス

●バレーボール ©任天堂

男子なんて見たくないというキミに！

東京都　水落秀雄　(会員番号900153)

モード選択のとき



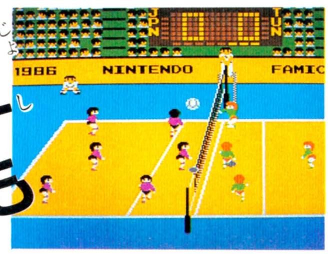
セレクトボタンと
スタートボタンを
同時に押す

気にしだすと、気になってしょーがないのが、『バレーボール』の腰の動きだ。女子はまだいいとしても男子が腰をヒョコヒョコ振る様はとても気色が悪くて直視できないと思うのはボクひとりだろうか？　いや、そーではあるまい。

で、何が言いたいかというと、何も男子を選ばなくても、ボールのスピードが速いゲームをすることができるよ。って言いたいの。

モード選択のとき、女子を選び、セレクトボタンとスタートボタンを同時に押せばいい。

女子も



⬅チュニジア女子チーム。男子顔負けのアタック攻撃だーっ!!

強い！



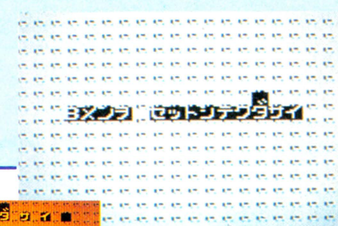
⬅苦しくたって、悲しくたって、コートの中ではヘーキなのっ!!

図書券 1,000円
ファミ通チケット 755ガバス

●メトロイド ©任天堂

ちょっと変わった画面です

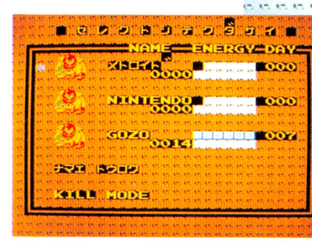
福岡県　寺川一生　(会員番号900233)



電源を入れたら スタートボタンを押しつづける

もう『メトロイド』は数10回、いや数100回は遊んだよ。マザーブレインなんて何回倒したか覚えてないぐらいだぜ……というキミ。

たまには、違った雰囲気でゲームをしてみない？　やり方はカンタン。電源を入れたら、スタートボタンをずっと押しているだけ。いつもとは、ちょっと違った画面が見れるぞ。



⬆Bメンヲ、セットシテクダサイ。というメッセージもこんなふうになっちゃうのだ!!

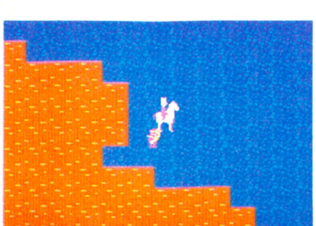
⬅これはプレイヤー選択画面。いつもとは、まったく雰囲気が違って、おもしろいでしょ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,203ガバス

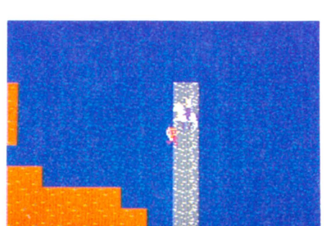
●元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険 ©バップ

海が割れて道ができた!?

東京都　横山隆一朗　(会員番号900234)



⬅コントローラーⅠの✚ボタンで行きたい方向を押しながらセレクトボタンを連打する。



⬅スタート地点から、海の上を右に進んで行くと、海が割れて道が出現。〝十戒〟みたい。

三蔵法師はモーゼの生まれ変わりかどうかは知らないけど、やはり徳のある人は違うもんだ。

行く手をさえぎる海があったって、コントローラーⅠの✚ボタンを行きたい方向に押しながら、セレクトボタンを連打すれば、海の上も歩けちゃうよ。

この方法で、スタート地点から海の上を右に進んで行くと、海が割れて道までできちゃうのだ。

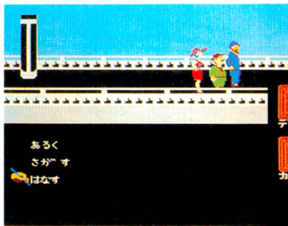
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,011ガバス

●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

画面が瞬間ワープするぞ!!

京都府　高見清史　(会員番号900228)

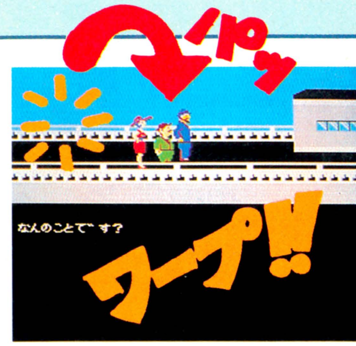
だれかもう1人連れて、3人で甲板に行ってみよう。そして、左の写真の位置に立ったら、一度容疑者を選ぶ画面にして、再び甲板の画面に戻すと……あ、さっきとはちがう位置になっちゃってる!!　どうやら、こちらが動かす以外は、必ず画面中央に人が来るようになってるらしい。



⬅背景がスクロールする1歩手前のところまで人物を動かす。



➡一度コマンドを使って、サブ画面にしてしまうのだ。すると。



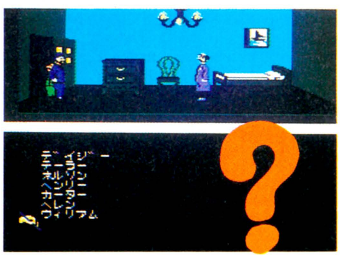
⬅さっきは左に柱があって、船長室なんて見えてなかったのに。ワープ!?

図書券 1,000円
ファミ通チケット 826ガバス

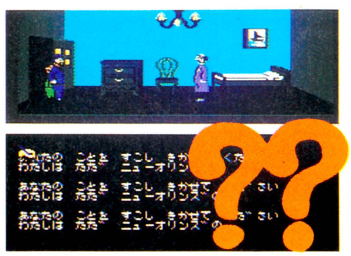
●ミシシッピー殺人事件 ©ジャレコ

透明人間のメモ!?

愛知県　大野友継　(会員番号900229)



⬅容疑者全員の名が出ているのに、あと誰が……。



⬅えっ？　何コレ!!　同じことばっかりだぜ！

事件が発覚したあと容疑者と会い、いろいろ話をすると、メモが取れることになってるよね。で、いくつか取っておいてから、誰かにメモを見せるとしよう。すると、メモを取った人を誰か選ぶときに、いちばん下の人のもうひとつ下の段まで矢印を進めることができるのだ。おまけに、その透明人間のメモまで見ることもっ!!　わけのわからないメモだ。

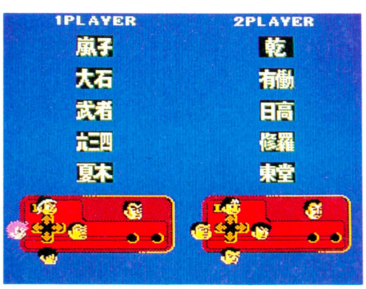
図書券 1,000円
ファミ通チケット 617ガバス

●六三四の剣 ©村上もとか/小学館・テレビ東京・エイケン/タイトー

バラバラ事件発生!!

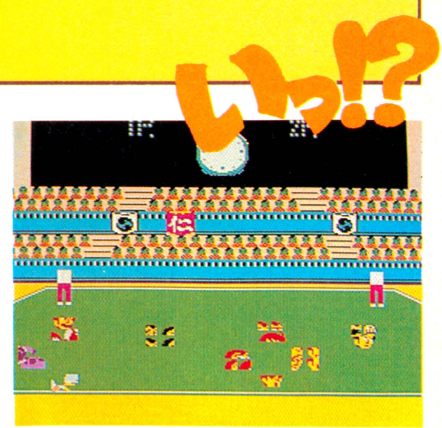
神奈川県　和田敬嗣　(会員番号900230)

ゲームをスタートしたら、まず"VSモード"を選ぼう。そして、選手を選び終わったら、コントローラーIIのAボタンとコントローラーIのスタートボタンとを同時に押すのだ。すると、ありゃあっ!!　なにがなんだか、よっくわかんないバラバラ画面になっちゃうぞ！



⬆さて、いっちょキバッて試合にのぞむかな！　誰を主将にするか、悩んじゃうなあ、もうっ!!

コントローラーIIのAボタンとコントローラーIのスタートボタンを同時に押す



⬆げげーっ!!　なんだよ。誰が誰だかわかんないよ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,613 ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

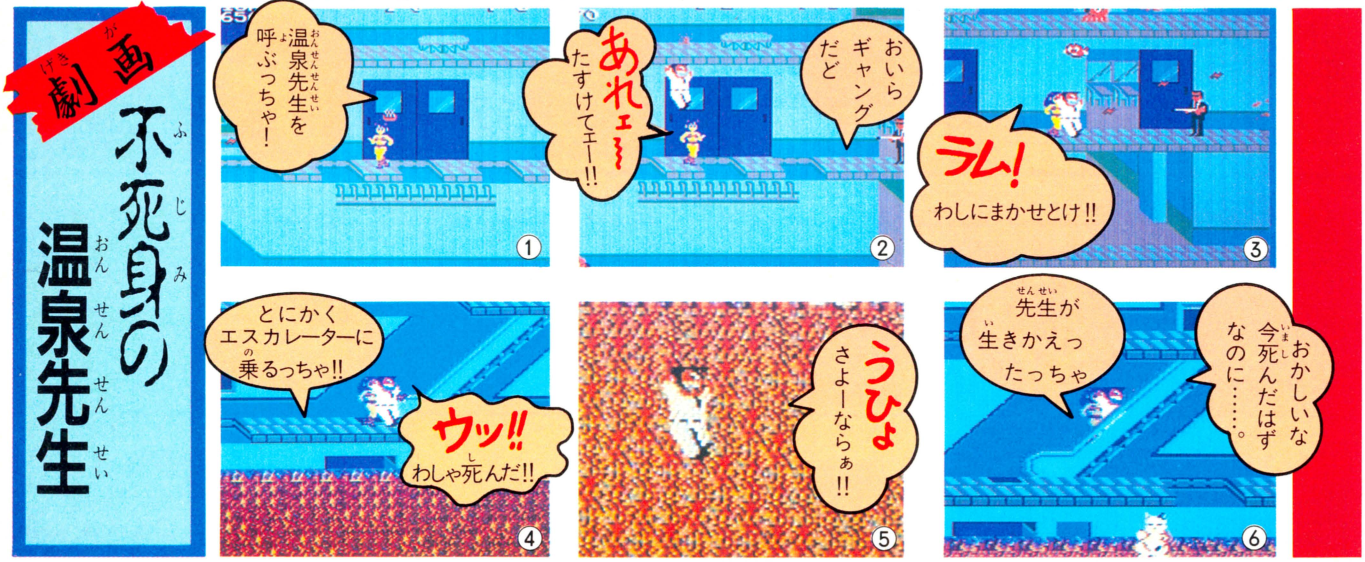
温泉先生みごとな復活!?

岐阜県　安藤博之　（会員番号900189）

「くおらーっ、もろぼしいっ!!」と、いつもウルサイ教育指導の温泉先生。見かけはコワソーだけど、ホントはとってもやさしい。ラムちゃんの心強い味方になってくれるのだ。

ステージ4の高校まで行ったら、3階で♨マークをとにかく出そう。♨マークを取ると、温泉先生が現われて、文字どおり盾となり、ラムちゃんを守ってくれる。

そしたら、急いでエスカレーターのところへ行くのだ。時間切れで温泉先生が死んじゃったあと、すぐにエスカレーターに乗ると、その間だけ、温泉先生が復活してくれるぞ!!



図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,235 ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

レイさんは無敵じゃなかった!!

山口県　三吉智樹　（会員番号900190）

アイテムを3つ取ると、無敵のレイさんが現われることは知っていると思う。

では、アイテムを2つ取ったら、3つめのアイテムを出し、その下で待つ。すると、炎が下から迫ってくるよね。あと一歩でやられるという瞬間、ジャンプして3つめのアイテムを取ると、どーなるか？　ふーむ、レイさんと言えども、無敵ではなかったんだね。



⬆3つめのアイテムを出し、その下で待つっちゃ。

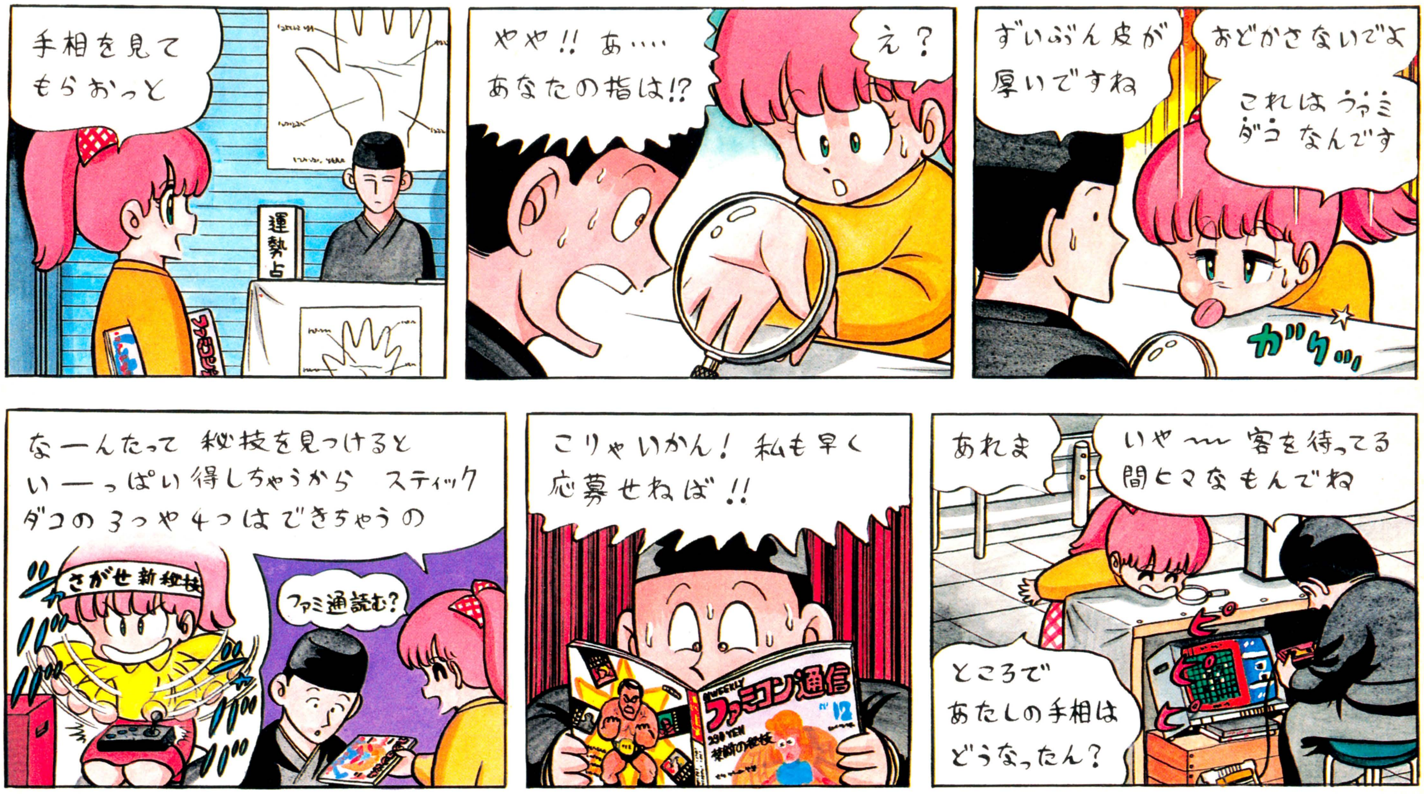


⬆あと一歩で炎にやられるという瞬間、ジャーンプ!!



⬆レイさんが現われるけど、そのまま炎の中へ……。

禁断の秘技子ちゃん　作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円〜10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス〜5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号（採用された順に900,000からの連番）で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!!　という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ！"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

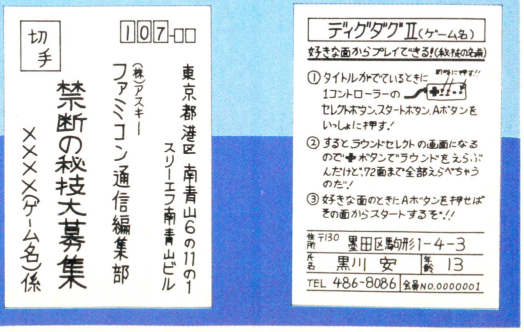
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

あて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　(ゲーム名)係

はがきのかき方っ！

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



今回からパワーアップ!! こりゃ一春から縁起がいいぞ!!

ファミコン通信 ガバスシステム



1 水野店長の色紙 17ガバス



2 ファミ通バッジ 50ガバス



3 ベーしっ君の色紙 500ガバス

荒井清和先生の直筆です。



4 ファミ通Tシャツ 990ガバス



5 ディスクカードソフト 1,800ガバス

ディスクカードの種類は選べます。ただし、定価が4,000円以上のソフトは2,900ガバス必要です。



6 カートリッジソフト 2,900ガバス

カートリッジの種類は選べます。



7 アスキースティックターボジュニア 2,900ガバス



8 アスキースティックIIターボ 5,000ガバス

ガバスを集めて得しちゃおう!!

●**ガバスシステム** これは『ファミコン通信』の読者だけのすごいチケット制度だ。ここに紹介している品物のところに書いてある数のガバスを集めれば、そのプレゼントがキミのものになるよ。この制度はず一っと続くからね。

●**チケットの入手方法は2つ** 右のページにならんでいるのが毎号ついてくるガバスチケットなんだよ!! まずこれを貯ガバスしていこう。でもこの本の"禁断の秘技"や"町内会"などの各コーナーに投稿してみごとに採用されれば、一度に5,000ガバスまで手に入れられるチャンスがある(詳しくは各コーナーの記事を見てね)。編集部からは金色に輝くガバスが贈られるんだ!

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!

ではガバスを集めてもらえる物を教えよう。それはここにならんだコーフンしそうな13種類の物たちだ。やったね!!

●応募方法 キミが欲しい物のところに表示されたガバスが全部そろったら、その全部のチケットと、右のページの上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ろう(応募券にはクイズの答と必要事項をすべて記入すること)。ただし、①②③番の品物は、それぞれ毎号抽選で20個ずつのプレゼントだから注意してね。それと、今号の応募券を使っての応募は、2月2日到着分までで締め切るよ。それ以降は次号の応募券が必ず必要になるからね。



9 ラジコン ファルコン 6,000ガバス

田宮模型



10 ファミコン本体 9,800ガバス



11 ディスクシステム 9,800ガバス



12 セガマークIII 9,800ガバス



13 ソニーウォークマン(WM-50) 11,800ガバス

今回のクイズ ○の中に文字を入れよう

ファミコン通信は隔週○曜日に発売!!

☆今回の応募の締め切りは、'87年2月2日到着分まで!

あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

これがキミのガバスチケットだ！

お年玉につき特別サービスだぞ

今回のクイズのこたえ		1月9日・23日合併号 曜日
お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてよい

















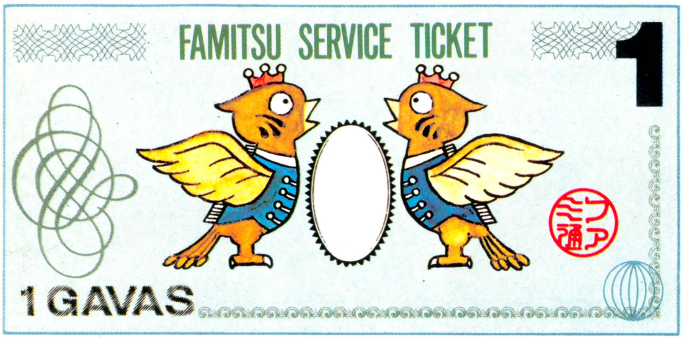
ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

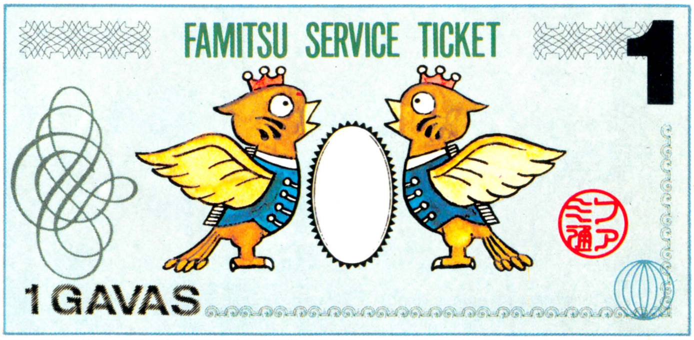
ガバスでもらうプレゼント応募券①-②

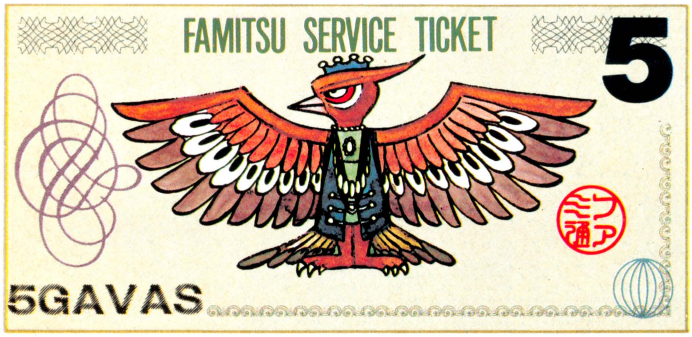
締め切りは1987年2月2日　　　　１月９日、23日合併号

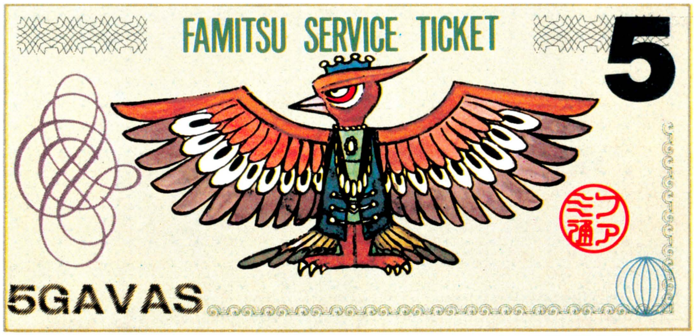
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　　—

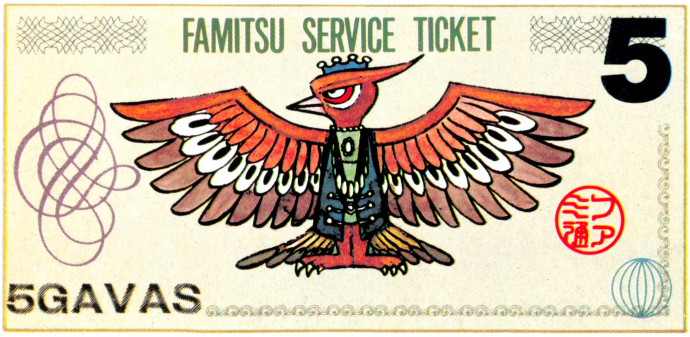


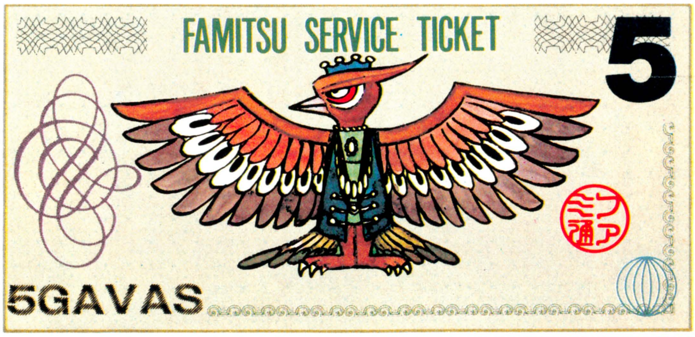


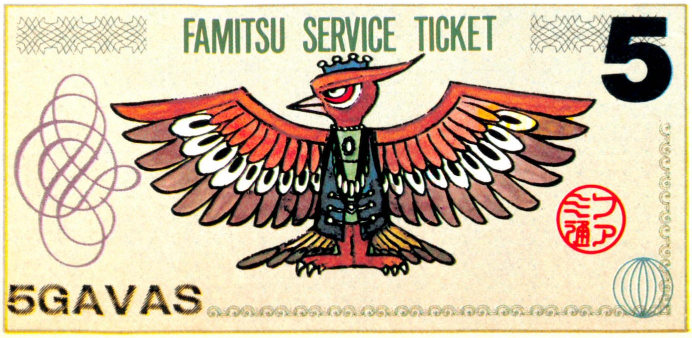


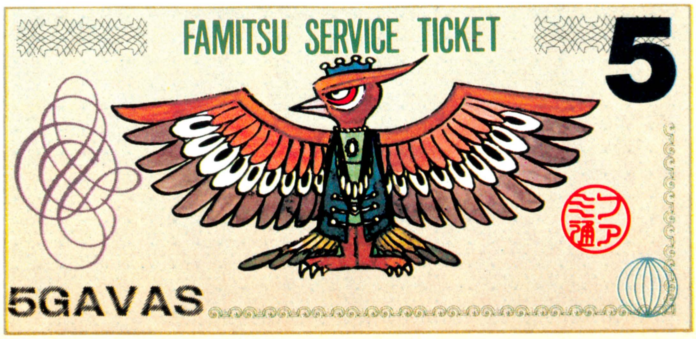








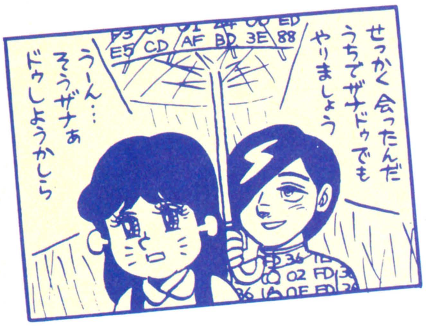


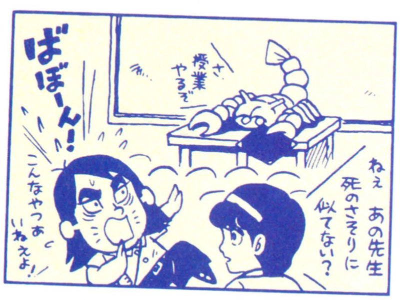


出たぜーっ!

ファミコン通信で好評連載中の4コママンガ“べーしっ君”が単行本になったぜっ!! いままでログインに載ったものもすべて集めて計百数十本! おまけに新作4コママンガも載ってるのだ。さらに、なおかつ、少年の心を揺さぶる感動長編マンガ“血染めのジョイスティック”が読めるんだぜい。ファミコンファンの真の友達“べーしっ君”をよろしくっ!









さあ、書店へ急げ!!

荒井清和・作

●ログイン別冊

べーしっ君

大好評発売中

480円

はっきり言って、アタマの差だネ!?

あたまヨケればおもしろい!

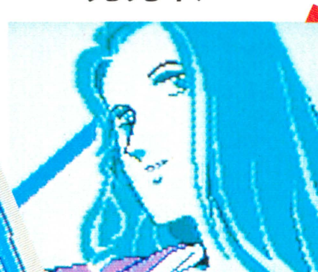
あたまワルけりゃつまらない!?

DOG SQUARE 1

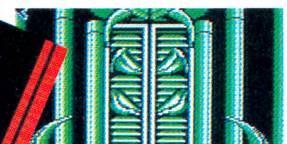
奇抜なアイデアと想像力をかきたてるストーリーの中、天翔ける龍を求めて外海の宇宙へと君は旅立つ。

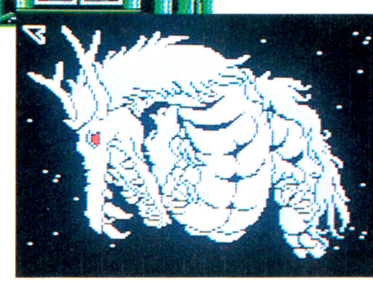
好評発売中!

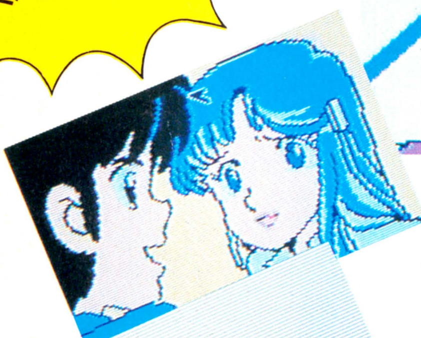
日本初のアニメーションアドベンチャーゲーム

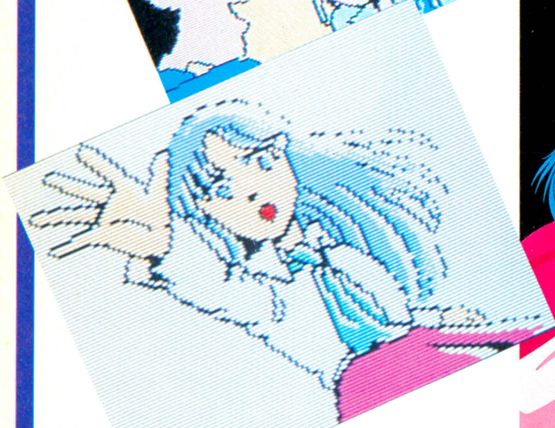


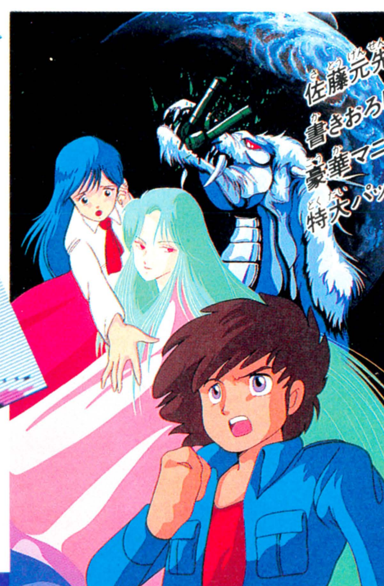












佐藤元先生、書きおろしマンガによる豪華マニュアル付特大パッケージ。

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機(ディスクライター)で、昭和62年2/14より書替えられます。

小売価格 ¥3,400

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

水晶の龍(ドラゴン)

テレフォン ドッグニュース ドッグの新しい情報が聞けるよ! Tel.03-221-6000

SQUARE

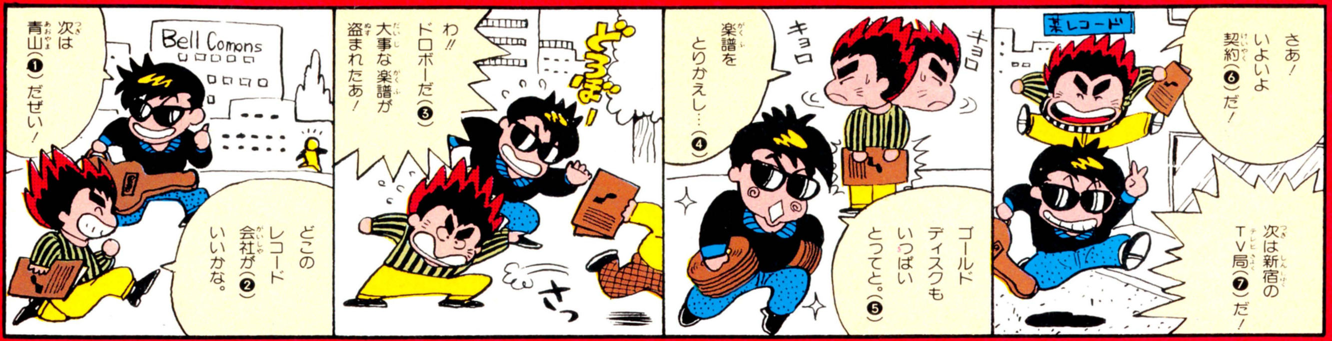
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13
TEL. 03-545-3519

通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で3,400円を(株)スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。

ビクター音産のファミコン™用カセット

ゴローとモエタ物語

あおやま編



つづく

❶日本でもっともカタカナの職業の人が多くいる所(コピー・ライター、ハウスマヌカンなど) ❷そのためレコード会社も数多くある。❸スターをめざしている者も多く、こうやって邪魔をするライバルもいる。❹この青山編では盗まれた楽譜を捜しださなければ、次のステージにはいけないのだ! ❺最低8枚とらなければならない。❻レコード会社は全部で5箇所。そのうち1箇所はクリアすることが出来ないので気をつけなければいけない。❼レコード会社とうまく契約できると次の新宿編にいける。



(画面は開発中につき実際とは異なります)

© VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

大スターをめざすゴローとモエタの2人組。芸能プロのオーディションからはじまって、レコーディングだ、コンサートだとビッグになる道は遠いゾ。邪魔をする芸能レポーターや追っかけなどをふりきって、キミは何枚ヒットを出せるか? ファミコン界初の芸能界ミーハー・アクションゲームの登場だ。

本格的思考ゲーム
バナナ
希望小売価格¥4,900
絶賛発売中

ビクター・ファミコン情報は(東京)03-236-5200 発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル)



発売元：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL.03(591)6616 受付時間 AM10:00～PM6:00

東宝株式会社事業部

TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY
SOFT WARE CINEMATIC

ファミコンお姉さんのゲーム最前線



秋葉原では、有名人。
カッコつけてるお姉さん。

初めて人前に登場した、秋葉原界隈ではちょっと有名人のファミコンお姉さん。その性格的特徴は、あっけらかん。手短かにいえば、早い話が、プッツンなのだ。でも、ファミコンの実力は、なかなか、という噂がある。**キャッスルエクセレント**のお姫さまを最初に見るのは、このお姉さんに違いないと皆に思われているほどなのだ。いや、実はファミコンお姉さんを好きになってしまった作者が、お姉さんをモデルにして、うちあけられない恋の想いをゲームで表現したという話もある。まあ、それくらいの人気者のお姉さんというわけ。そのお姉さんが、ファミコン仲間にインタビューして、邪魔だからあっちいってよなんてヒンシュクかいながら、いろんなこと聞いてきた。おもしれえぞ

いちばん面白いゲームを、いちばん早く見つける人って、いるのよね。

――面白いゲームをいかに早く探すか。これってスッゴク大変なことなのよね。間違えてつまんないの買っちゃったときなんて、オニクヤシィ。お姉さんだって、あんましお小遣いもってるわけじゃないから、涙がとまんなくなったりしてね。だから、情報よね。皆はどうやって集めてんの。この際、詳しく教えちゃいなさい。

テレビのCMって、結構重要な情報源だよね。あれ、会社としては自信作だけをCMにするんでしょ。そういうのは、とにかく僕の場合秋葉原にすっとんできて見るね。だけど、買うとなると、別(笑)。ここでもう1度冷静になって、本当に面白いかどうか考えるわけ。ほかの子の反応みたりしながらね。

いちばん早く面白いゲームを発見するんじゃなければ、つまんないの買っちゃうことって少ないよ。

そりゃそお。友だちに、あれ面白かったって聞けばいいんだもん。

なんとなくいろんなとこから情報も流れてくるしね。でも、それだと発売されてから時間が過っちゃう。1ヶ月とか2ヶ月とかね。

――そうなのよ。発売して大分過ってからやってるんじゃファミコンお姉さんとしてはカッコ悪いじゃない。やっぱりいちばん早くやって、あれ面白いよって人にいえるようでなくっちゃ。


キャッスルエクセレントの画面

ファミコン通信とか、雑誌は絶対情報源になるね。

なるなる。ファミコン通信見て、秋葉原に毎日来てれば、誰よりも早く面白さを体験できる。

それはそおだけど、毎日なんて秋葉原来れないよ。

――秋葉原から遠い人だっているしね。そおいう人だって、まっ先に面白いゲームやりたいと思ってるでしょ。

ソフト売ってるとこなんてどこにだってあるじゃん。自分ちにいちばん近いとこに顔出してればいいんだよ。ただ、店によっては、ほかの店で売れてるの確認してから置くとこってあるからな(笑)。そおいうのって困っちゃうんだよな。

だから、ファミコン通信とテレビ。今度何が出るかわかるからね。それと友だちといつも情報交換してること。それでも店に来ないとダメかな。やっぱ。

――でまあ、今日ここにいる君たちは、しょっ中秋葉原に来てるわけだし、大変な情報通だと思うんだけど、ズバリこれから人気が出そうなゲームって何?

いろいろあるけど、これはっていうとキャッスルエクセレントだろうね。

僕は、これもうやってるの。MSXでね。パソコンしてる子の間ではかなり人気のソフトなんだよね。それがファミコンになって、面白さもアップしたし、画面がずっときれいだからいい。



早くお姫さまを見てみたいよね。友だちも、キャッスル持ってる子たくさんいるけど、まだ誰も見てない。いま競争してんだよね。ねえ、お姉さんはもう見たの?

――ふふふ、さあどおでしょうか。でも、やっぱりキャッスルエクセレントなんだ。お姉さんもやっぱり推選するとしたらあれかな。

えっ！海外からも注文が来るんですか。

——やっぱり情報は店にありという結論みたいなんだけど、お店の人にもちょっといろいろ聞いてみます。え〜と、最近はどんなものが売れてるんですか。

傾向としては、やさしいもの簡単なゲームはあまり好まれてないようですね。早く飽きてしまうというのが理由でしょうか。反対に、ヒネったものや趣向をこらしてあるもので難しいものが流行しています。ここに来る子どもたちは雑誌を見たり、友だち同士で情報交換をしてますから、いいものだと数多く売れます。

——お客は、小・中学生が多いんですか。

多いことは多いですけど、大人もかなりいますよ。金額的にいうとどっちが多いっていえませんね。ただ傾向みたいなのがあって、大人はよく売れている商品かどうかを確めて買う人が多いみたいです。ちょっと変っているのが海外からの注文。商社とかに勤めている人で、海外勤務の人なんかから注文がきます。子どもと一緒にやるんだそうです。

——え！　海外から注文が来るなんてスゴイですね。それに、親子でファミコンなんて素敵だと思う。

ちょっと前まではファミコンやってると勉強しないっていう親が多かったですけど、最近は、誰だってファミコンの時間と勉強の時間というのを上手にふりわけてやってますから、ダメだっていう親は少なくなりました。逆に、親が夢中になってるケースも多いみたいで、ソフトを買いに来る人もたくさんいます。ファミコンを親子で奪いあうなんていう話もあるぐらいですから(笑)。



——私のところは、姉妹で1台ずつ持ってるんですよ。ケンカがないようにね。そうだ、ついでに聞きたいんですけど、これから出るので面白そうなのってあります。

ひとつは、コスモジェネシスですね。アクションゲームで、宇宙基地から飛びたったコスモジェネシスが敵を攻撃しに行くゲームです。宇宙のあるエリアにいる敵を探していくわけですけど、敵の位置を確認してワープする技術やタイミングが難しいですね。のんびりやってたり、ワープを何度もすると燃料不足になったりしますから。

——わあ、面白そう。さっそくチャレンジしなくっちゃ。オニタノシイ。やっぱり、お店の人って、いろいろ情報もってるんですね。どうも、ありがとうございました。



コスモジェネシスの画面



ファミコンと勉強の両立。学校いってる人は、これがあるから大変よね。

――お姉さんの場合、一応女子大行ってるんだけど、とりあえず宿題ってないし、まあ勉強もほどほど。もちろん頑張ってやってるんだけどぉ。そこ行くと、中学生とかは、オニタイヘン。受験があるしね。でも、お姉さんだってそおやって、いまの女子大に入れたんだ、うん。だけど、ファミコンもやってたんだよね。いまどきの中学生はどうしてんのかな。東京の北赤羽という駅のソバにある渡辺塾の人に聞いちゃったりして。ね、やっぱりやってるんでしょ。ファミコン

もちろん、やってるよ。

――わあ、オニウレシイ。

だけど、やっぱり長い時間やるわけには行かないよね。ちゃんと時間決めてやらないと、なさけないじゃん。

僕は休みの日しかやらない。普段の日は塾に来てるもん。

成績が下がんなければ、親たちはあんまり言わないから、自分で考えてファミコンやる時間決めてるよ。

――わっ、皆しっかりしてるんだ。やっぱ、そうじゃないとダメよね。ファミコンばっかりやってたら親におこられてあたり前だもんね。

実は、その親も、自分がファミコンしたいときは、僕のことおこったりしてとりあげといて秘かにやってたりして(笑)。



プロフェッショナル麻雀悟空の画面

そおいうのあるんだよな。ちゃっかり、マージャンゲームとか買ってきちゃってやってんの。

私のうちなんか、お父さんと仲良くやってるもん。そうするとゲームなんか買ってきてくれたりするからトクしちゃう。

僕んとこも家族で点数競争するよ。

けど、それって、どうしても私たちが勝っちゃうから、お父さんて苦手みたいなんだよね。何だかんだいったってお父さん忙しいから、あんまりファミコン上手にならない。アクションゲームやるとすぐやられちゃう(笑)。そうすると、すぐ今度はマージャンにしようって、これだもんね。私、マージャンなんかわからないよお。

――ふむふむ、なるほど。ファミコンと勉強は両立してんだ。やっぱ、お姉さんとは違うな。オニスゴーイ。



アスキースティックIIターボ



がんばって勉強してる渡辺塾の皆。

ファミコン塾があったら、お姉さん先生になれるかな。



アスキースティック
ターボジュニア

——ところで、ファミコン通信とかは見てる。

もちろん、あれ見て今度何が出るとか友だちに話したり、スゴイ点数を出すためのワザなんかを勉強してる。

やっぱ見るよ。ワザの研究。今度、キャッスルエクセレントのワザもやってくれないかな。

——あ、それならお姉さん教えてあげられる。そっか。ファミコン塾とかあったら、お姉さんなんかも先生できんだ。

それはできる。俺、きっと行っちゃう(笑)。

楽しいよね、そういうのって。塾の帰りにファミコンの話で盛りあがることってあるでしょ。何点とったとか、いい得点とるためのテクニックの話とか。そんなときって、ファミコンやってるより楽しかったりするから、そればっか話できる塾なんてあってもいいよね。

だけど、親がいかしてくれないね。

——あ、シビア(笑)。

でもたとえば、最近アスキーのスティック使ってる友だちって多いじゃない。あれって、ファミコン塾があれば、そこへ行って試せるもんね。それはトクなんじゃない。

そんなの、ファミコンショップ行けば試せるじゃん。

——ねえ、君ってホントにシビアね。じゃ、聞くけどアスキースティックもう試した。

もちろん、とっくの昔だよ。スティックIIターボ、あれはいいよ。操作がずっとラクだもん。

本物のテレビゲームやってるみたいな感じなんだよね。

そう。ファミコンって感じがしない。おもいっきり本物って感じ。あれでやると得点があがるもんね。

——なるほどね。実はお姉さんも同じ意見なのよね。オニヤリヤスイ。それはそうと、ここの塾ってパソコンで勉強してるのね。覚えやすいのかな。

わかるわね。すごくよくわかるって感じ。それに、どんどんすすめるでしょ。



授業だと、いっこわかんないとこあっても先へ行っちゃったりするけど、パソコンだと自分のペースでできるからいいよ。

ごまかせないっていうのはあるよ。

そう、それにすぐ結果が出るから、コワイ。

——そっか。勉強はよくできるようになるけど、コワかったりするんだ。でも、これMSXだったらゲームだってできちゃうね。

そう、実は秘かにやってたりして。うそ、うそっ。やってませんよ(笑)。

——う～ん、よくわかんないけど、まっいいか。だけど、皆がよく勉強してくれてるんでファミコンお姉さんも、嬉しい。

オニウレシイんでしょ(笑)。

——あれ、やられちゃったわよ。

ファミコンお姉さんに手紙出したい人は下の住所に送ってね。編集部が秋葉原に責任もって届けます。それから、文章の中で出てきたゲームと、取材に協力してくれたお店と塾は下の通りです。

キャッスルエクセレント	標準小売価格	4900円
コスモジェネシス	標準小売価格	4900円
プロフェッショナル麻雀悟空	標準小売価格	2980円
アスキースティックIIターボ	標準小売価格	9900円
アスキースティックターボジュニア	標準小売価格	4900円

取材協力

ヤマギワ株式会社 東京本店

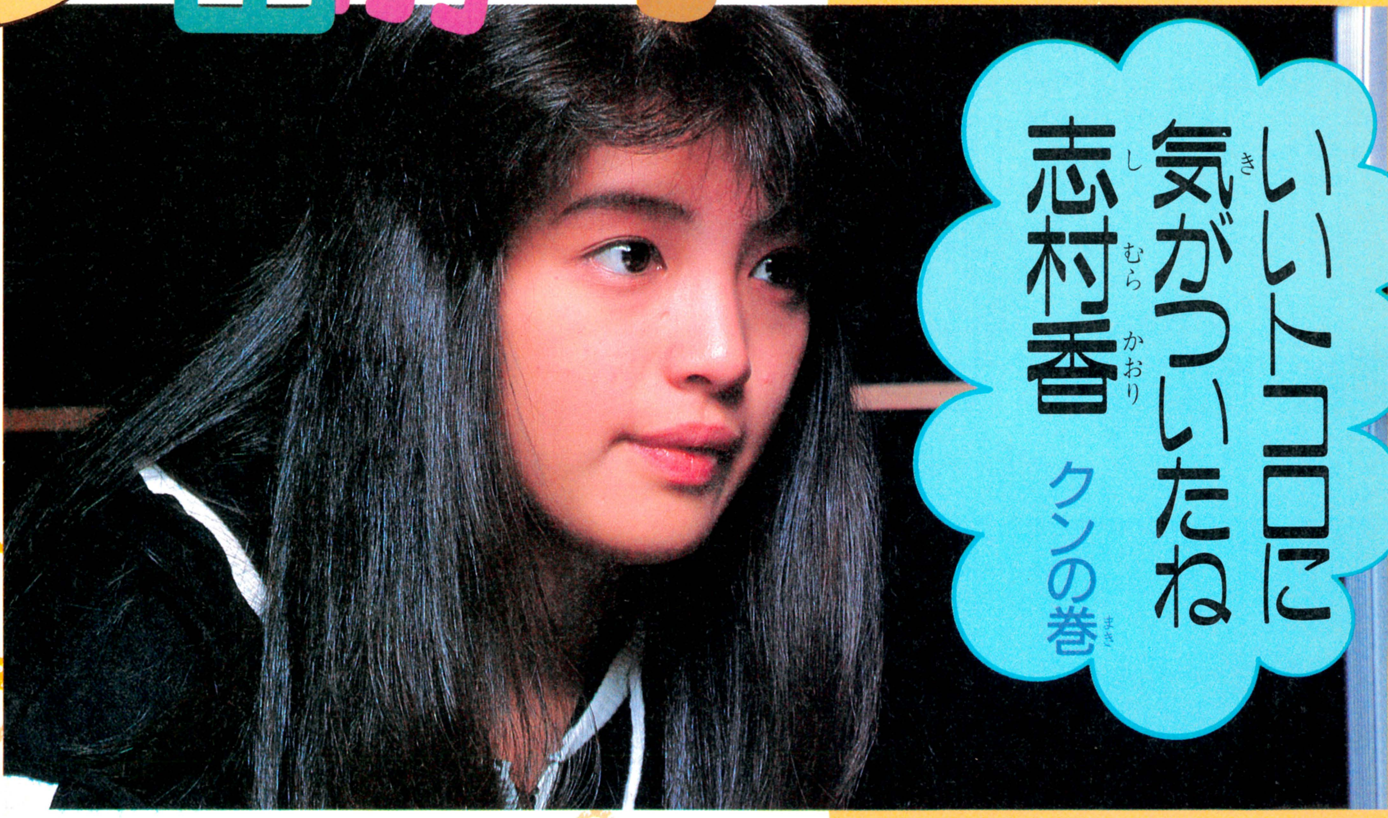
渡 辺 塾

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル 株式会社アスキー

あなたのもとへ届けたい ファミコン岡持ち

スーパー 出前一丁 みそ味！

すっかり冬ですねェ、私なんてあんまり寒いもんだから毎日おコタでミカン食べながらファミコンの日々です。皆さんは何を食べながらファミコンしてます？　え、みそ味？　うまいねー何食わぬ顔して言ってくれるじゃないの。たのむよ藤井ちゃん、出前ヨロシク！



いいトコロに気がついたね 志村香クンの巻

●ゲームをしない時は犬の散歩
●これが一番です(?)

毎度おさーがせいたしております、出前一丁のお時間でございマスー(牧伸二調)。

さてさて、ヤングアイドル求めて今日も東へ西へ。やって来ました岡持ち軍団。今日のお相手は一昨年、映画『パンツの穴——花柄畑でインプット』に出演デビューし、以後、歌にドラマに大活躍の志村香ちゃん。毎朝毎晩ってわけでもないけど、ファミコンは大好きという彼女。

なんでも話によると弟さんが大のファミコンファンで、ソフトはほとんど持ってるとか。自宅住まいの彼女は、そのせいか弟さんに影響を受けてしょっ中ゲームを楽しんでいるそうです。

それではインタビューに移りたいと思いますが、今回岡持ち1号が訪問したのは、赤坂見附の駅から歩くこと10分、小高い丘の上にある小さな教会……じゃなかった大きなコロムビアレコード応接室にて行なわれました。

トミ　香ちゃんは女の子にしてはゲーム歴が長いという話ですけど、腕前の方はどうなの？

香　イエイエ、腕前だなんて。ダメですね。弟とか妹はすごい上手なんですけどね、私はもう全然。弟なんか新しいのが発売されるたびに買って来ても、すぐに憶えちゃうんですよ。私は3年前ぐらい前のゲームでさえ、スタートして音楽が鳴って始まった途端に「ブーッ！」とかいってやられちゃうんだもの。

トミ　それはシューティングゲーム？

香　えーと、そうかな、上から敵が降りて来てそれをプシュンプシュンで撃つヤツ。

トミ　そっかあ、今日持って来たのはまずこの『スーパーゼビウス』つってシューティングの典型的なヤツなんですけどね。

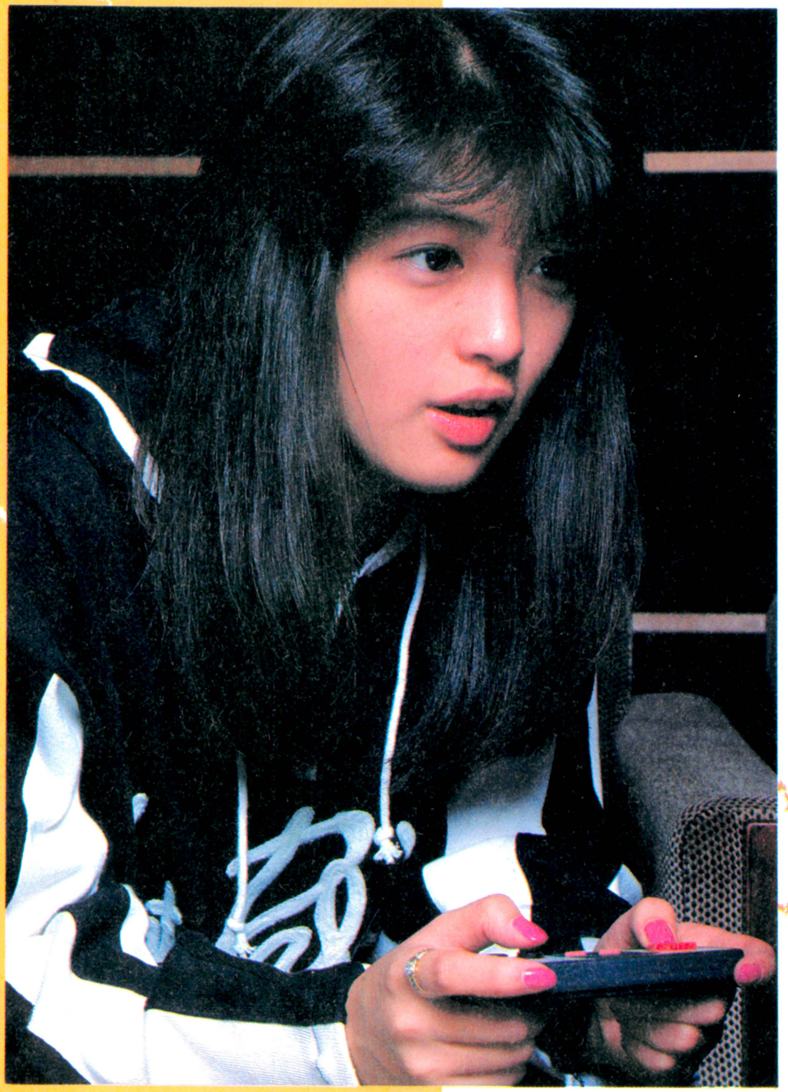
香　こおゆうのムズかしそう。あたしね、『インベーダーゲーム』が流行した時できなかったんですよ、ヘタで。

トミ　それ、いくつぐらいの頃？

香　小学校の、高学年……？　3年生ぐらいだったかもしんない。

トミ　ひえー、僕なんて高校生だったもんね。

香　ヘェー、おっじさーん！　その頃よくゲームセンターは行きましたね。『インベーダー』の他にも『ドンキーコング』とか。その頃はでもほ



⬆ゆっ、指がついていかない！　近頃は技の進歩よりゲームの進歩の方が早く、1分15秒であっけなくゲームオーバー。



⬅ダメですねェーと、テレる香ちゃん。トミサワは「ヘタですねー」と思いっ切り言ってしまいました。ごめんね許して。

んと、いかにもテレビゲーム！　ってカンジのしかなかったけど。

トミ　は？　いかにもテレビゲームって？

香　だから、こおゆう、出て来る敵を撃つやつ。

ここで10分ほど香ちゃんがゲームに没頭します。初めてやるソフトだということもありますが、やはりお世辞にも上手とは言えません。でも非常に楽しそうなプレイではありました。

香　えー、あたしめちゃくちゃトロイ、どーしてェ!?　やるほどにヘタになるみたい。ぶっつけ本番のほうがイイみたい。なーんて、レコーディングじゃないって(笑)。

トミ　明かるい方ですねェ。やりこむと腕まくっちゃったりして、だんだん熱くなるタイプですね。ところで、この『スーパーゼビウス』なんかは運動神経が重要なゲームですけど、自分ではそのへんどう思います？

香　ニブイですね、運動音痴。

トミ　学校で友達の女の子とはゲームの話なんてしないのかな？

香　しませんねー。学校(堀越)の友達でも、芸能人の娘なんかとはそうゆう話も出ますけどね。

トミ　香ちゃんが一番ファミコンに詳しいとか。

香　そんなこともないですよ。

ここで今度は私、トミサワ芸能が見本にプレイしてみました。私なんて2面をようやくクリアーできるかどうかって程度なんですが、香ちゃんの目にはかなり上手に映ったようです。

香　わあ、やっぱりうまいですねェ。このゲーム良く知らないから、うまいんだかヘタなんだかわからないけど、とりあえずうまいような気がします。毎日こおゆうのが仕事だったらいいですね(笑)。

トミ　うちの編集部に来れば、そういう人がいっぱい居ますよ。

香　弟もそうだけど、こおゆうのって子供がナゼかうまいんですよね。

トミ　まだ頭が柔らかいからでしょうかね。

香　こりゃあ弟を連れて来るべきだった。

トミ　もう香ちゃん自身は頭がカタクなって来ちゃったなあ、と。

香　へへへ。こうして実際にやってみると、アリアリと感じますね。

さて、その香ちゃんのカタイ頭を更にイジメるようで恐縮なんですが、今日ここにもう1本持って来たのが『ミシシッピー殺人事件』という犯人探しの謎解きゲームなんですね。次のページからはこれに挑戦していただきましょう。

●効果的な老化防止に ●アドベンチャーゲーム

香　み、みししっぴー？

トミ　そう。船の上で殺人事件があってね、その犯人をこうして画面上に出て来るコマンドを操作して捜査(←ここシャレです)するという。

香　ああ、それじゃこれ、あの『ポートピア』みたいなヤツなんだァ。このあいだ友達ん家でやろーって言って友達(森下恵理ちゃんのこと)が買って来たんですけど、彼女ん家のファミコンが壊れててできなかったんですよ。

トミ　ははぁー。そりゃまた残念な。

香　恵理が買って来たの。「かおりィ、やろー」つって。でもキカイが壊れててしょーがないから犬の散歩行っちゃった(笑)。

トミ　はぁ？　あははは。これもね、情報を色んな人に聞いたり、証拠品を調べたりして進めて行くんですけどね。

香　面白いらしいですねェー。

トミ　これだったらニブイ香ちゃんでもへーキでしょ、とか言ったりして。

香　あたしが小さい頃のは単純なのしかなかったから、最近出て来てるこおゆう頭で考えるゲームはイイですね。ホラ、お年寄りがやってるとボケないって話もあるし。

トミ　ホントかなー。香ちゃんは推理小説とかは読んだりするのが好き？

香　好きです。最近ちょっと読んでないけど、少し前までは赤川次郎さんのをずっと読んでて、もうほとんど読んだんですけど……。

トミ　これなんかは雰囲気がA・クリスティとかE・クイーンとかの世界っぽいでしょ。『オリエント急行殺人事件』みたいな。

香　ああ、1人でやってると面白そう。集中してやんないとわからないでしょうね。こりゃー完全に大人向けだワ。

この辺からしばらくの間、香ちゃんは謎解きの深い世界に没入し始めます。私の存在なんか忘れちゃったみたい……。

トミ　ねえねえ、香ちゃん。

香　歩く……さがす……しょー こ品をしらべる……？　はなしを……聞く……？　……？（ブツブツ）

トミ　この人たちが向こう側へズリズリズリって動くのが楽しいでしょ。

香　あーっ!!　落っこっちゃったぁ！　ずるい。

トミ　そこはね、××××になってるんですよ。



➡家では弟さんが独占してて思う存分に遊べないぶん、この日はたっぷり――と遊ばせてあげたいトコだけど、取材の時間も限りがあるのでチョットだけ。



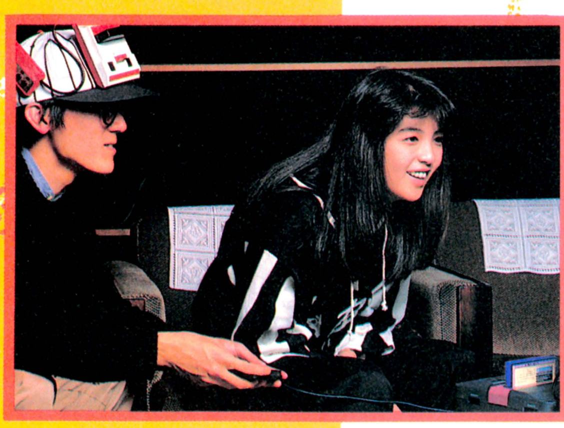
⬆すっかりゲームに夢中の香ちゃん。「あのー、お取り込み中に悪いんですけど僕もかまってくれない？」



➡見てください、思考型ゲームが好きなだけに、老化のまったく見られないこの笑顔。あたりまえだっつーの！



➡真剣に画面を見つめる目。謎をひとつずつ解いて犯人を見つけようとする、真面目な態度の香ちゃん。



➡ヘッヘッヘ。ほら、この助手が金魚のフンみたいでオモロイでしょ？ と下品なギャグをふるトミサワ。

（使用ソフトの性質上、一部フセ字でお送りしております）。だから×番の部屋には入らないようにすればいいんですよ。

香　えー、××××があったの×番の部屋でしたよォ。あたし憶てるもん。

トミ　違いますよ、×番の部屋には×××がいるんですから。

香　あ、そっかぁ。じゃあたしこっちの部屋に入っちゃお……あらやだ、人が死んでる。これを調べるんですか？　どれどれ。あは、ふんづけて行っちゃった。

トミ　これはねえ、頭使うでしょ。

香　ほんとほんと。でもなんかスゴイですね。あたしが『インベーダー』やってた時なんかには考えられなかったですよ、こんなのが出来るようになるなんて。これからはこういったのが増えてゆくんでしょうかね、先生。

トミ　ほう、それは良いトコロに気がつきましたね、香クン。ファミコンもディスクになって、今後は続々とこういう謎解きもんが出て来るんでしょうね。

香　あたし、これ一番気に入った。

トミ　ただ、これは電源切っちゃうと次の日はまた最初からやり直しなんですよね。

香　じゃ、人ん家でやるとか(笑)。

トミ　あはは。家ではいつも姉弟で仲良くやってるんですか？

香　１人じめですよ、弟が。ゆうべもファミコンの音うるさくてね。部屋ドンドン叩いて文句言ったら、「音、大きくしないと面白くないんだよ！」ってゆうから「私だって今レコード聴いてるんだからね！」とか言って。

「やったことないからわかんないんだよ」

「あんたがやらしてくれないんじゃない」

「トロイからやらせないんだよー」

　なんて言われちゃった。

トミ　でも弟さんがいるおかげで、種類だけはいっぱいやったでしょ？

香　そうですねェ。けど、あたし撃つのはダメです、やっぱし。指紋が消えちゃったらヤだし。本を読むのが好きだから、推理ものがイイですよね、画面に字が出るやつ。あー、でもこおゆうのってやってると時間を忘れちゃうな。弟の気持ちが良くわかるヮ、うん。

——てなわけで、アクションものが好きかな、と思っていたけど、意外にじっくり思考型の志村香ちゃんでした。弟さんにもファミ通をよろしくねー。

　そりではまた次回、このページでね。

■おもちゃ2万円分がっちり購入の桜玉吉先生にはげましのおたよりを

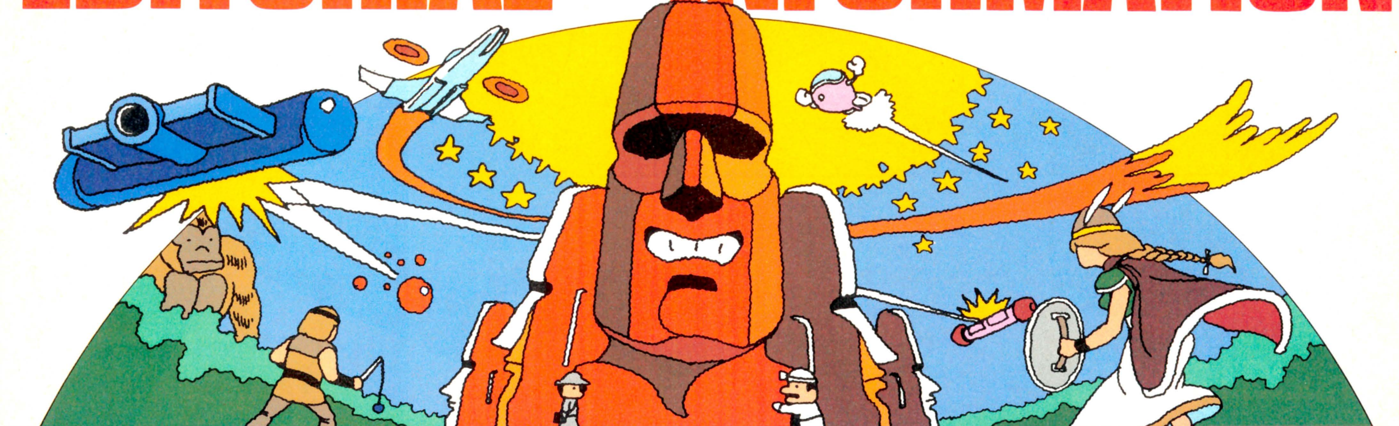
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





くり
でん
やっだぁ〜まっじ〜〜!
ウォ〜!
な〜にを考えているのであリましょーかあっ! フクリのチャレンジ魂とでももーしましょーかっ くりばやしさんっ好きですっ愛してますうっ
前回とパンツの色がちがう…
ぶーぶっ
うおっとう中国の武道家にはシゲキが強すぎたあっ! 貧血でキテコンカーンダウンだっ
ぴよるる
そこをすかさずハヤブサがバックドロップゥー!
ぐわしっ
いやーコタツさんー大変な流血戦になってしまいましたねっ
ボコボコ
わんつーすりっ
ハヤブサ突然のくりばやしさん乱入により、かろーじて2戦目もクリアーしましたっ
ワー ワー
やったね♪
防衛戦3
ワーワー
こっこれは一体どーしたことでしょうかっ?
ジャイアントパンサー ジ・アマゾン キングスレンダー 3人同時にリングにあがっております
ピーッ
コタツさんっこれは…どーなっているんでしょうかっ?
ピーッ
これはね当初3部作にするつもりだったのをむりやり2部作にした結果じゃないかと
しかしどーして?
単に年内におさめたかったんじゃない?
ガブ
ドカ
びにょーん
う〜む〜 おそるべきいきあたりばったりのマンガだっ! ハヤブサはやくもいーこーメーワクをこーむっております
ぶーん
マグマ水蒸気爆発三段キーーック!!
ズドコーン!
こーれはダメージが大きいっ! ハヤブサもここまでかあっ!
むんっ
き…さまらぁ…
いくら今このマンガを描いてる時にニューステーションでやってっからってなあ〜
くわっ
そんなアドリブがゆるされっと思っとるのかあ〜!!
間の
識がゆるさんっ
論パワーキーーック!!
ドカッ
きめはこれじゃあっ
低周波リズむタッチパーンチ
どきゃぴっ!
バリバリ
なんだかよくわかりませんがやりましたあっハヤブサ奇跡の連続5人防衛戦勝利!! のこるはFWFチャンピオングレートプーマ1ぴきっ!
ぎふあっぷ
ちゅうちゅうたこかいな♪
カシャカシャ
出番がない…
と、いったところで終了時間がきてしまいましたっ! 実況はアサタチイチローー 解説は山本コタツさんでお送りしましたっ
それではさよーならっ よいお年をっ!!

EDITORIAL INFORMATION



ボクたちファミ通を作ってるみんなは、あんまり自分でゲームを買ったりはしない。

だって編集部にいれば、新作ゲームをいつだってプレイできるからね。しかし、そんなシアワセなボクたちだけど、たまには自分でお金出して買っちゃいたい！　っていうゲームが、ほんとにたまーにあったりする。たまーにだよ。そういうゲームに出会ったときは、ほんとにとってもうれしい。もっとそういう目にあいたいんだよね。

次号予告

さて次号では、今回にひき続いて『ドラゴンクエストII』のとっておき先取り情報をはじめ、ナムコの新作『ドラゴンバスター』の詳細レポート、『パルテナの鏡』などなど盛りだくさんだよっ！　んがんぐ。

ゲーム別索引

INDEX

スタッフ

発行人 —— 塚本慶一郎
編集人兼編集長 —— 小島　文隆
編集スタッフ —— 塩崎　剛三　水野　震治
河野真太郎　藪　暁彦　加川　良
金井　哲夫　田中富美子　樹村　頼子
新井　創士　浜村　弘一　室屋　雅一
伊東　みか　下山　牧子　金田一　健
石井理恵子　高橋久美子　渡辺　妙子
金矢八十男　川村　篤　小島　千栄
制作スタッフ —— 山田　康幸　本間　智嗣
田宮　朋子　佐藤　英人
校正 —— 唐木　緑
フォトグラフ —— 水科　人士　八木沢芳彦
編集協力 —— 上野　利幸　由井　香織
田辺　達也　山口　裕生　伊藤　雅敏
船田　巧　山口　英夫　鈴木　弘明
加藤　彰洋　斎藤　明宏　田中　芳洋
森岡　憲一　小池　善之　篠　泰樹
土方　幸和　深山かおり　都竹　喜寛
林　大紋　可徳　剛　小沢　一彰
板橋　文朗　青柳　昌行　田尻　智
川野　忠仁　高橋　義信　藤木　清輝
石埜三千穂　八幡　雅彦　二木　康夫
渋谷　洋一
制作協力 —— 三輪　悦子　ＮＥＸＴ
ぐるーぷぱあめ　今井　邦孝　浜崎千英子
前田実穂子　刑部　仁　真田　弘美
山口　志乃　佐野　哲次　高橋　由佳
大野　聡　小松　和好　ａｄｍｉｘ
小森　ネコ　ＳＲクラブ　スペーズ"Y"
出浦美佐子　松本　鏡子　河奈　佳子
アメリカ駐在 —— トム・ランドルフ
イラスト —— 荒井　清和　もろが　卓
桜玉吉(CEP)　後藤　信夫　牧野　伸康
丸山　傑規

STAFF

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する隠れキャラや隠れコマンド情報を、どこよりも早くおとどけしています。さっそくダイヤルしてみよう。でも、まちがい電話だけは、絶対にダメだよ。

03-236-8350（ファミコン）

また、ファミコン通信の内容についてのご質問は、毎週火曜日から木曜日の午後2時から午後4時までのあいだに、次の番号に電話してね。☎03-406-7166。

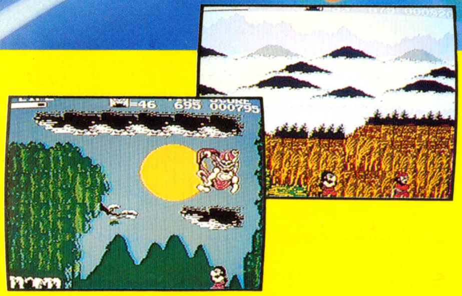
第3号は1/23第4金曜日発売です

お近くの本屋さんで買ってね

KONAMI



面白さがピリリッ。なるほど辛口ソフトだ。



コナミが、また一つファミコンソフトの傑作をつくった。漫画界の巨匠・手塚治虫の「火の鳥」だ。スタッフの知力と創造力が、この1M(メガ)ビットソフトにタップリとつめ込まれている。歴史をこえたアドベンチャーの面白さが、キミをきっと不思議な世界へ連れていってくれるだろう。これほどまでに原作の面白さをうけついだソフトがあっただろうか。いま、フリーク達の熱い視線が「火の鳥」にそそがれている。

歴史をこえたアドベンチャー

新発売

火の鳥™

鳳凰編　我王の冒険

ⒸKONAMI　Ⓒ角川春樹事務所／東北新社

※映画「火の鳥」は12月20日(土)より全国東宝洋画系でロードショー。

あれも、これも
みんな面白パワーにあふれてる。

キングコング2 King Kong 2
怒りのメガトンパンチ
好評発売中
￥5,300
DEG
SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.
ⒸKONAMI 1986　※映画「キングコング2」は12月20日(土)より松竹洋画系でロードショー。

「謎の壁」ブロックくずし™
好評発売中　￥2,980
ⒸKONAMI 1986

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
新製品情報は TEL 03(262)9110(関東地区)、06(334)0300(関西地区)



T 4912625201365
雑誌 26254−1/23
ファミコン通信 1·2
昭和62年1月23日発行 第1巻第1・2合併号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
1/9·23
特別定価360円